

HORS SERIE
jeux & stratégie
ISSN 0247-1132
25 F
UN GRAND JEU DE ROLE
MEGA
PRET A JOUER
MESSAGERS GALACTIQUES

jeux & stratégie

présente

MEGA

Avertissement

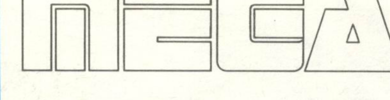
ATTENTION! MEGA EST UN JEU DE RÔLE. (Tout abus peut entraîner une accoutumance tenace!)
Vous pouvez tout simplement lire ce numéro hors-série comme un dossier d'information. Nous espérons que vous y trouverez toutes les réponses aux questions que vous vous posez sur les jeux de rôle.
Autant vous prévenir : il vous sera difficile de vous arrêter là! Tous ceux qui ont déjà goûté au jeu de rôle vous le diront : dès qu'on a créé son premier personnage et qu'avec lui on est parti à l'aventure, il est bien difficile de s'en passer (1).
Et puis, quand vous découvrirez au fil des pages qu'il est facile de créer ses propres aventures et de convier tous ses ami(e)s à y participer, alors là, il sera quasiment impossible de faire demi-tour. Il est encore temps de ne pas tourner cette page. Bon, tant pis! Vous l'aurez voulu...

(1) Ne pas dépasser la dose prescrite par votre « meneur de jeu » habituel.

sommaire

Jeux & Stratégie - Hors Série
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02
Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

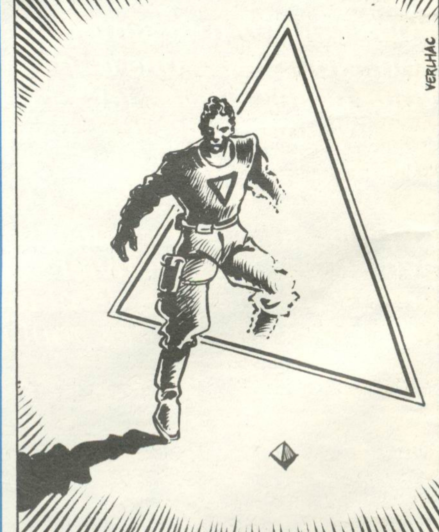


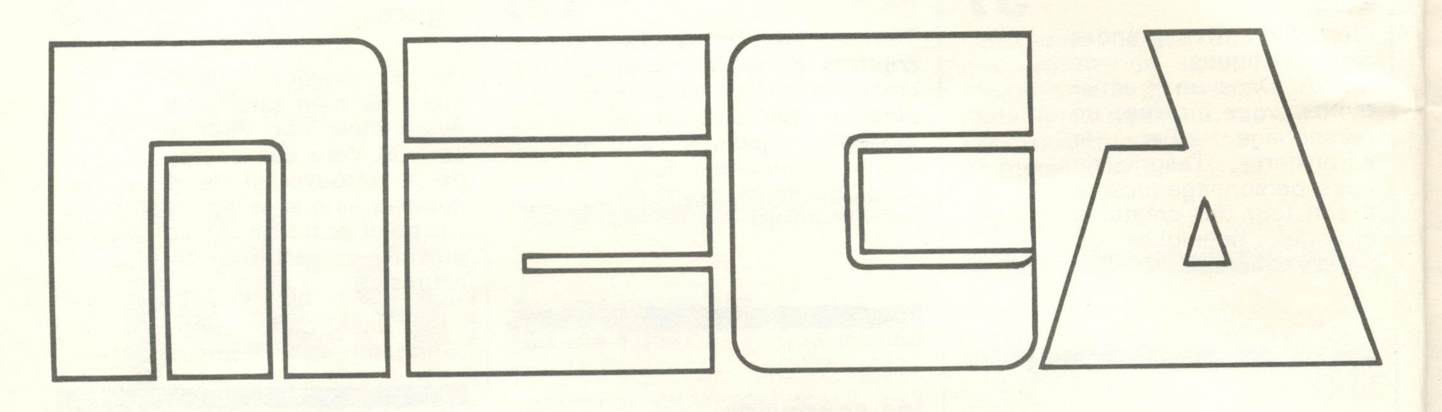


conçu par
Michel Brassinne
et Didier Guiserix

Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins
illustrations : Verlhac
couvertures : Arno
encart : Claude Lacroix
Services commerciaux
Marketing
et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de :
Bernadette Durisch
Relations extérieures :
Michèle Hilling
Publicité
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02
Directeur de la publicité :
Jean-Noël Denis






MEGA

Rendez-vous à Torsac...

Nous commentions entre nous le mystère que nous venions de résoudre à Gestrac, et les étrangetés de l'esprit humain, lorsque le porte-parole de l'Assemblée Galactique coupa ses écrans et se tourna vers nous.

« J'ai fait appel à vous, Messieurs et Mesdemoiselles, pour une mission aussi délicate que périlleuse; mission que vous êtes évidemment libres d'accepter ou de refuser... »

Voici les faits. Depuis maintenant un peu plus de quatre heures, une zone d'environ 10 kilomètres de rayon est coupée du reste du monde.

Il s'agit d'un petit village du sud de la France nommé Torsac. Que se passe-t-il là-bas? Personne n'est vraiment en mesure de répondre à cette question.

Les gendarmes ont envoyé une patrouille, mais le contact radio a été rompu à peine franchi le mystérieux périmètre... Et la patrouille n'a pas reparu...

Bien qu'actuellement toute information sur Torsac soit classée « Top Secret », je peux tout de même vous indiquer qu'en ce moment même, l'armée a entièrement isolé cette zone; un bataillon des unités spéciales bloque tous les accès. Plus rien ne peut entrer ou sortir de ce fameux périmètre sans être repéré et appréhendé sur le champ.

Enfin, pour les médias, Torsac est sous embargo : rien ne doit filtrer et rien ne filtrera!

Pourquoi un tel luxe de précautions?... *« Toutes mes informations se recoupent : nous sommes en présence d'un débarquement extraterrestre! »*

Dépliant une carte, il ajouta : *« Le vaisseau, qui s'est posé là, ressemble à ceux utilisés par une race nommée « Cruises ». Mais, attention, cela ne veut pas dire pour autant que nous sommes en présence de Cruises! Je tiens à vous rappeler notre position vis-à-vis de l'Assemblée Galactique. L'Assemblée, n'ayant pas jugé que nous étions suffisamment évolués pour maîtriser notre devenir, a décidé que notre entrée au sein de cette honorable Assemblée serait réexaminée après une période probatoire. Durant ce temps, elle peut tester le comportement humain comme bon lui semble. »*

Alors, sommes-nous en présence de véritables Cruises?

Si c'est le cas, nous sommes en danger, car les Cruises sont sans pitié pour les mondes qui peuvent leur servir; sinon, nous devons maîtriser la situation et agir au mieux, face à des envoyés de l'Assemblée Galactique, qui sont en fait vos homologues d'outre-espace... Et le porte-parole continua : *« Voici donc la mission que je vais vous confier : vous allez vous rendre à Torsac par un Point de Transit qui se trouve à l'intérieur du périmètre interdit, afin de déterminer à qui... »*

C'est ainsi que votre partie de *Messagers Galactiques (MEGA)* pourrait commencer (la suite de ce scénario est à la page 82).

C'est ainsi que vous pourriez jouer pour la première fois à l'un des jeux les plus passionnants qui aient été inventés depuis bien longtemps : le jeu de rôle.

Mais, maintenant, entrons dans le vif du sujet.

Tout d'abord, une question, rassurez-vous, ce sera la seule. Êtes-vous un débutant ou un joueur confirmé?

Dans le premier cas, bienvenue parmi la grande confrérie des « animateurs de personnages »; dans ce numéro, vous apprendrez tout ce qu'il faut savoir sur les jeux de rôle et plus particulièrement sur *MEGA*, afin de devenir rapidement l'un des honorables partenaires d'une de ces aventures...

Mais, avant, sachez que les paragraphes signalés par fond bleu sont des règles optionnelles, vous ne les « utiliserez » que lorsque vous aurez acquis de « l'expérience » (après plusieurs parties). Pour l'instant, passez-les...

Maintenant, à tous, bonne chance!

Encore une petite précision, *MEGA* n'est pas seulement l'un des premiers jeux de rôle français, c'est aussi un jeu de rôle très particulier : non seulement vous allez être amené à incarner un personnage, mais encore, à son tour, votre personnage pourra prendre une nouvelle apparence, entrer dans la « peau » d'un autre personnage, créé celui-là par le Meneur de Jeu... Mais de cela nous vous parlerons plus loin (voir le « Transfert »).

En avant pour de grandes aventures!

Qu'est-ce un jeu de rôle?






Le jeu rassemble autour d'une table de 3 à 12 participants et un Meneur de Jeu. Celui-ci invite les joueurs à explorer — sous forme de dialogue — le lieu fictif qu'il a créé, ses décors, son univers. Dans ce décor, chaque joueur fait vivre et évoluer un personnage imaginaire doté de caractéristiques physiques et psychiques déterminées en début de partie. Dans *MEGA,* chaque joueur peut prendre le rôle de n'importe quel type de personnage, à n'importe quelle époque. Du héros antique au spationaute.

LES RÈGLES SONT LÀ POUR ASSURER AU COURS DE CHAQUE PARTIE UN MAXIMUM DE VRAISEMBLANCE AUX ACTIONS DES PERSONNAGES.

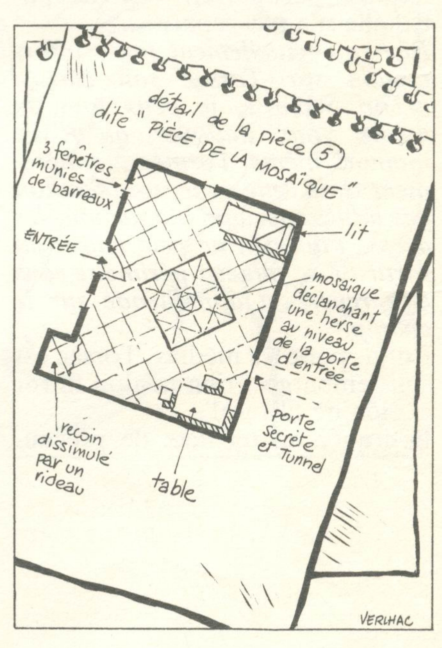
Elles permettent de mesurer l'expérience acquise par chaque personnage en fin de partie et aussi, d'assurer au cours des différentes parties les mêmes conditions de jeu, et ce, quel que soit le Meneur de Jeu.

Un jeu verbal

Le dialogue est la base du jeu de rôle. Sa raison d'être est aisément compréhensible : le Meneur de Jeu a créé un décor que les joueurs ne connaissent pas. Ils doivent le découvrir et sont donc en permanence amenés à demander au Meneur de Jeu « ce qu'ils voient ». Celui-ci répond par une description de l'endroit où se trouvent les personnages, dans son décor. Voilà un premier « aller-retour » informatif. Mais il en existe forcément un autre. Si le Meneur de Jeu a créé un décor, il ne sait absolument pas où les personnages vont se diriger ni comment il vont agir. D'où la question fréquente du Meneur de Jeu : « qu'est-ce que vous faites? ». Les joueurs-personnages discutent, se concertent pour, finalement, décider d'une action. Chaque joueur décrit l'action de son personnage dans l'environnement qui lui a été décrit.
Tout se passe donc comme si les joueurs étaient des acteurs sans texte, improvisant et agissant dans un décor qu'ils ne voient pas, et qu'ils ne connaissent pas...

Le Meneur de Jeu

La comparaison avec le théâtre ou le cinéma est bien utile pour définir le rôle du Meneur de Jeu (abrégé en M.J.). Sa fonction est double : à la fois scénariste et metteur en scène. En tant que scénariste, il prépare tout seul une histoire, un scénario qui se déroule dans un environnement qu'il doit construire de toutes pièces. Dans ce décor, il va placer des personnages. Non pas ceux des joueurs, mais les siens propres; tout comme on rencontre des personnages dans un roman.
Afin de ne pas confondre les personnages des joueurs et ceux que le M.J. a placés dans son scénario, on convient que les personnages créés par le M.J., qui « habitent » son scénario, seront appelés des « résidents » s'il s'agit d'humains, et des « créatures » s'il s'agit d'animaux ou d'êtres vivants plus ou moins monstrueux.
Comment le M.J. construit-il son scénario? Un chapitre complet (voir page 50) est consacré à cette question. Disons en quelques mots qu'il dessine le plan général de l'univers où se déroulera l'action. S'il y a placé une maison, il la dessinera vue en plan. S'il désire être encore plus précis, il placera le mobilier dans les pièces et même, il notera dans un carnet, les objets qui s'y trouvent. Ainsi, notre scénariste-Meneur de Jeu pourra indiquer à un personnage ce qu'il découvre « en tirant le troisième tiroir de la commode qui se trouve dans la salle de séjour de la maison »! Cela pour dire que le travail de scénariste du M.J. est souvent un travail solitaire, qui mobilise autant l'imagination que le temps libre, mais constitue déjà en soi un réel plaisir. Un plaisir qui s'accroît encore



quand on imagine que, bientôt, des personnages vont découvrir et parcourir ce décor imaginé de toutes pièces...
Le M.J. est aussi — au cours de la partie — un arbitre. Garant de la vraisemblance, il suit la règle du jeu. Il faut bien préciser cette notion. Par exemple, un personnage ouvrant une porte d'un coup de laser n'a rien d'invraisemblable, surtout s'il s'agit d'une aventure de style science-fiction. Le M.J. en s'appuyant sur la règle pourra effectivement dire si la porte s'ouvre ou non. En revanche, il n'est pas vraisemblable qu'un personnage s'approchant d'une porte, dise d'emblée : *« je tourne la poignée et je l'ouvre! »*, car rien ne lui dit qu'elle n'est pas fermée.
Le M.J. rétorquera : *« disons plutôt que tu essaies de l'ouvrir! »*. Le M.J. consultant ses notes, regarde s'il a prévu que la porte soit fermée ou ouverte : *« la porte résiste, elle reste fermée »* ou, au contraire, *« elle s'ouvre! »*. La décision du M.J. est souveraine. Un joueur peut bien sûr lui faire remarquer qu'il se trompe, qu'il a oublié de tenir compte de tel ou tel élément de la règle.

Un « bon » M.J. revient sans rechigner sur une décision prise un peu hâtivement.
Mais, si, pour quelque raison que ce soit, il maintient sa décision, le joueur doit s'y conformer. Exactement comme cela se passe sur un terrain de sport.

ARBITRE, LE M.J. NE DOIT JAMAIS SE CONSIDÉRER COMME LE DÉFENSEUR DE L'UNIVERS QU'IL A CRÉÉ.

Il est là pour dire comment réagit son univers au comportement des personnages, et ce, en suivant la règle du jeu. Ni plus, ni moins. En conséquence, il ne doit rien dire qui puisse faciliter la progression des personnages ou, à l'inverse, qui les conduise vers une mort certaine.
Les joueurs ne seraient d'ailleurs pas longs à s'en apercevoir.

L'attitude des joueurs

Dès le début de la partie, le M.J. précise aux joueurs qu'ils peuvent faire ce qu'ils veulent, et que les personnages qu'ils incarnent sont libres, tant que leur comportement reste compatible avec la réalité de l'univers dans lequel ils évoluent et avec la règle du jeu.
Attentif à toute proposition, le M.J. doit toujours déclarer si elle est ou non réalisable compte tenu de l'environnement immédiat des personnages. Par exemple, cinq personnages ne peuvent marcher de front dans un couloir large de un mètre! Cela tient à l'évidence. En revanche, dès que le M.J. ne peut immédiatement affirmer qu'une action est irréalisable donc l'empêcher, il s'appuie sur la règle, c'est-à-dire le plus souvent sur un jet de dés (nous reviendrons plus loin sur cette procédure), pour indiquer les conséquences de cette action.

Ne vous en faites pas : comme tous les joueurs, vous tiendrez très vite, beaucoup trop à votre personnage pour lui faire faire n'importe quoi, et surtout lui faire prendre des risques inutiles. En résumé, les joueurs sont libres de proposer n'importe quel comportement; le M.J. teste la réussite de la tentative et annonce le résultat au joueur : le personnage-joueur échoue ou réussit, et subit éventuellement les conséquences de son action.
Une dernière précision : les joueurs peuvent (bien qu'ils ignorent ainsi certaines de leurs possibilités) commencer le jeu sans avoir lu les règles. C'est un point important, qui facilite leur réunion et réduit leur éventuelle réticence. En revanche, pour conduire sans peine le jeu, le M.J., lui, doit parfaitement les maîtriser.
Personnages à la carte :
Au niveau du jeu, *MEGA* offre aux joueurs deux possibilités :

- soit créer leur propre personnage, selon la procédure indiquée pages 10 à 17;
- soit jouer un personnage « tout prêt ».

Dans ce dernier cas, ce sont des personnages mis à la disposition des joueurs par le M.J. Vous en trouverez quatre pages 43 à 46.
Notre objectif est de faire de vous rapidement ce joueur ou ce M.J. « complet », capable à la fois de créer et d'animer ses propres scénarios.
Parfois, le temps venant à manquer, il est plus simple d'utiliser un scénario « tout préparé », prêt à être consommé! Vous en trouverez quatre dans ce numéro pages 68 et suivantes. Ils pourront vous servir lors de vos premiers pas en tant que M.J. Mais rapidement, il y a fort à parier, le virus vous prendra et vous créerez vos propres scénarios. Sinon, vous trouverez d'autres aventures prêtes à jouer dans des prochains *Casus Belli* ou *Jeux & Stratégie*.

Jouer en solitaire :

MEGA n'est pas — pour l'instant — prévu pour être joué seul. L'utilisation d'une procédure de jeu en solitaire conduit à pratiquer un « jeu d'aventure » qui, aussi raffiné soit-il, ne sera jamais un véritable jeu de rôle.
Il n'est cependant pas exclu que nous mettions sur pied un jeu de rôle en solitaire, répondant parfaitement aux critères exigés.
Vos suggestions seront les bienvenues.

LES RAISONS DU SUCCÈS

A l'inverse de la plupart des jeux comme les échecs, les dames, et autres jeux de société, le jeu de rôle n'a pas pour objectif la défaite de l'adversaire (ou des adversaires).
Le propos du jeu de rôle est tout autre. Dans un jeu de rôle, il importe surtout d'atteindre les buts assignés (mission ou quête personnelle), et ce faisant, d'acquérir une expérience, un savoir-faire pour des missions futures.

D'aventure en aventure, vous devez améliorer, aguerrir, éliminer les points faibles de votre personnage; et ce, dans tous les domaines, aussi bien physiques que psychiques. Son intelligence, sa force, sa volonté, son courage, ses réflexes, sa rapidité de décision, sa culture, ses connaissances, bref, tout ce qui distingue le héros du commun des mortels doit sans cesse être amélioré.

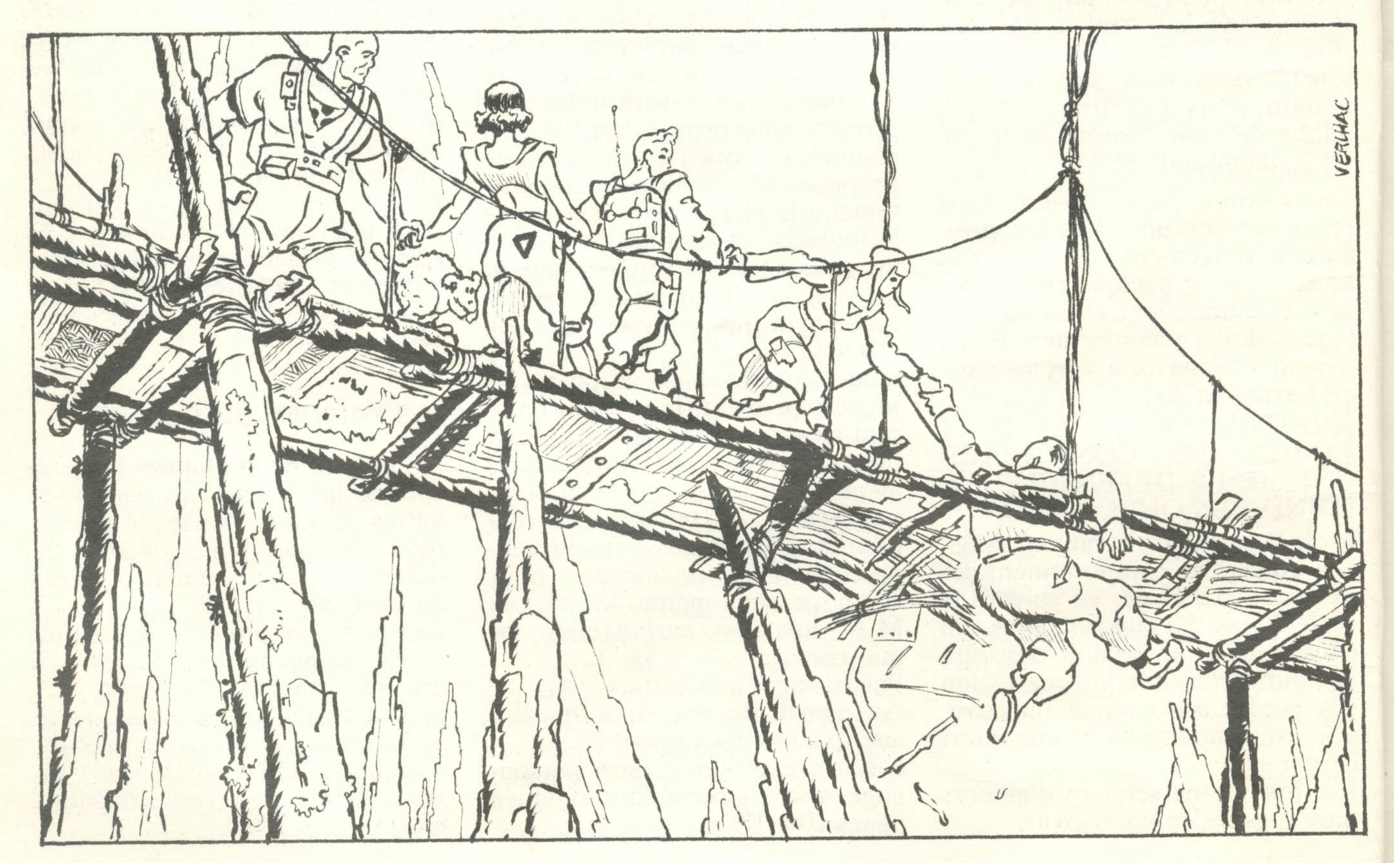
Au fil des parties, vous allez assister à la transformation de votre héros. Au fil des missions, il va devenir capable de triompher de situations qui l'aurait, il y a encore peu de temps, terrifié. Pour cela, vous allez devoir lui faire prendre des risques, mais des risques calculés, car si l'accroissement de son expérience est directement proportionnelle au risque encouru, il vous faut prendre garde de ne pas brûler d'étapes, car il y va de la vie même de votre personnage.

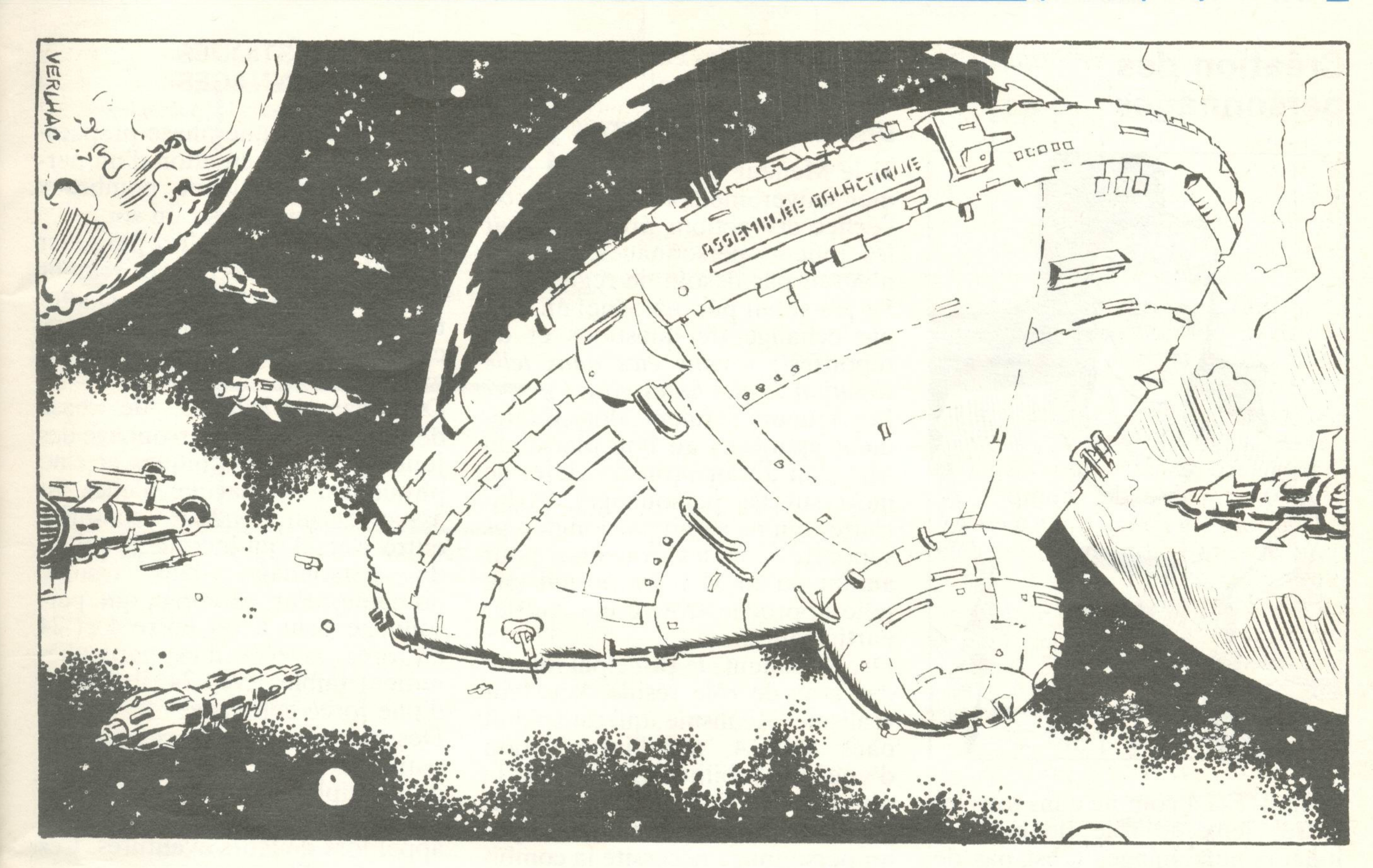
D'autant que ce personnage c'est vous qui le créez, qui déterminez ses qualités et ses défauts. Dans le jeu, ce personnage n'est que votre représentant, derrière lui, c'est vous qui vous impliquez. En veillant sur lui, en lui faisant acquérir de l'expérience, c'est Votre propre expérience du jeu que vous augmentez. A travers lui, vous vivez les moments intenses de l'aventure...

Cette totale implication entre joueur et personnage suffit à elle seule à expliquer le foudroyant succès des jeux de rôle, aussi bien outre-Atlantique que maintenant en France.

Mais l'implication ne se limite pas au seul duo joueur-personnage, elle touche l'ensemble des joueurs et leurs personnages. Les personnages des jeux de rôle poursuivent souvent le même objectif. Ils sont donc solidaires dans la réussite, comme dans l'échec.

La réussite ne peut être que celle de toute une équipe (3, 4 ou 5 joueurs, voire davantage). Un seul personnage n'aurait pratiquement aucune chance de sortir vivant d'un scénario. Certains personnages sont fréquemment plus imaginatifs que d'autres. Il n'en reste pas moins que tous doivent être unis pour réussir. Il existe parfois une contradiction entre l'objectif personnel (améliorer son personnage) et l'objectif du groupe de personnages (réussir la mission). En effet, du point de vue de l'action individuelle, les joueurs sont en concurrence : c'est à celui qui accumulera le plus d'expérience en étant le plus actif. Par contre, la survie du groupe exige une concentration, une répartition des actions, bref une attitude collective et non plus individuelle. Une attitude trop individualiste entrave le bon fonctionnement du groupe et risque de nuire à la réussite de la mission.





LES MESSAGERS GALACTIQUES

Mais revenons à *MEGA*.

Vos personnages vont se voir confier des missions étranges! Il serait temps de lever le voile sur leur « commanditaire » d'Outre-Espace...

Organisme législatif de la Confédération Interplanétaire, l'Assemblée Galactique réunit les représent(e)s de toutes les formes d'intelligence qui peuplent notre univers; du moins, toutes celles qui ont su dominer leur technologie et les forces destructrices habitant leur conscience.

L'A.G. a notamment pour tâche de décider si les civilisations en voie de conquête spatiale sont assez évoluées pour rejoindre la Confédération Interplanétaire. Elle peut choisir de les admettre ou, si elles présentent un quelconque danger pour la paix spatiale, d'intervenir par tous les moyens nécessaires pour faire échouer leur approche immature de l'espace.

Depuis quelques décennies, l'observation discrète et l'étude prospective de « Terra-Solaris », notre bonne vieille Terre, fait l'objet de débats mouvementés sur le thème du danger potentiel que recèle son humanité pour les peuples de l'Espace. Mérite-t-elle de participer à la Confédération Interplanétaire? Jusqu'à présent l'Assemblée Galactique a suspendu sa réponse. Durant cette période probatoire, des contacts ont été pris avec un certain nombre d'humains, hommes et femmes (le M.J. et les personnages).

Les personnes contactées par l'Assemblée Galactique sont moins des « super-héros » qu'un échantillon représentatif des populations terrestres.

Opérer pour l'A.G. va leur offrir un pouvoir au maniement risqué : le transfert. En effet, conserver ses qualités psychiques en prenant l'apparence physique d'un être inconnu, d'un animal ou d'un monstre, telle est la possibilité — unique dans les jeux de rôle actuellement publiés — offerte à votre personnage. Ainsi, votre personnage pourra revêtir, grâce à la procédure de « transfert », l'apparence d'un autre être vivant. Ce pouvoir fantastique qui vous est offert en tant que messager de l'Assemblée Galactique n'est cependant pas sans risque. Le « transfert » est à lui seul une aventure dans l'aventure. Vous trouverez la description de ce système particulier à la page 37.

Création des personnages



Dans *MEGA* comme dans tous les autres jeux de rôle, le but des joueurs-personnages n'est pas de vaincre un adversaire, comme aux échecs ou aux dames. Au contraire, le joueur poursuit, non pas un, mais plusieurs objectifs, que l'on peut classer par ordre d'importance :

- le premier est de tout mettre en œuvre pour que son personnage survive à toutes les aventures, à tous les scénarios, auquel il est confronté;
- le second consiste à lui faire acquérir de l'expérience afin de l'améliorer. D'expédition en expédition, le personnage s'aguerrit, devient plus fort, plus intelligent. Sa volonté, sa résistance, la rapidité de ses décisions, ses réflexes s'accroissent. Il communique de mieux en mieux avec les créatures ou résidents qu'il est amené à rencontrer. Il devient capable d'affronter des situations de plus en plus dangereuses.

Cette recherche, cette amélioration de son personnage conduit le joueur à faire prendre à son personnage certains risques, mais des risques calculés, car, il y va de sa vie. Cruel dilemme!

DES RÈGLES RÉALISTES

Si le Meneur de Jeu pouvait estimer souverainement la réussite ou l'échec des actions proposées par les joueurs-personnages, *MEGA* n'aurait pas besoin de règle.

Le jeu serait pur dialogue; un simple échange de questions et de réponses : *« vous êtes dans telle situation... que faites-vous? »*

Les joueurs seraient alors totalement assujettis au bon plaisir du M.J. qui aurait droit de vie et de mort sur les personnages. Arbitraire, qui ne serait pas longtemps supporté par les joueurs; pour autant qu'un M.J. proposant une telle approche trouve encore des participants.

Or, justement, le principal intérêt des jeux de rôle réside dans leur réalisme. Réalisme, qui est traduit dans *MEGA,* par l'introduction d'une probabilité associée à la réussite ou à l'échec d'une action.

Donc, toute action entreprise par un personnage nécessite la combinaison de plusieurs paramètres :

- la mise en œuvre d'une ou plusieurs caractéristiques de base précisées plus loin; par exemple : la Force (F) et l'Adaptation (A);
- le seuil, c'est-à-dire le nombre de points qu'il faut atteindre avec plusieurs jets de dés, pour que l'action soit réussie;
- les pourcentages de réussite, c'est-à-dire une probabilité de réussite de l'action déterminée par un jet de dés.

Exemple : un personnage est obligé d'escalader à mains nues une paroi abrupte. La probabilité de réussite n'est que de 5 chances sur 100! Faible!

En revanche, avec une corde, un marteau et des pitons, chacun de ces objets fournissant un avantage calculé en points, le même joueur aura 70 chances sur 100; ce qui est beaucoup plus proche de la réalité. Un personnage ne se promène pas toujours avec un matériel d'escalade! Mais alors, à lui de se le procurer...

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

Bien qu'étant une phase préparatoire du jeu, la création d'un personnage est pour de nombreux joueurs est un plaisir en soi...

Même si vous ne désirez pas jouer tout de suite, vous pouvez remplir la feuille de personnage, ci-contre, après avoir lu les instructions ci-après... Vous suivrez mieux les explications.

Dix caractéristiques de base définissent chaque personnage des joueurs : cinq psychiques et cinq physiques. A chacune d'elles est associée une valeur comprise entre 4 et 24 qui indique la valeur du personnage dans chaque domaine. Par exemple, un personnage peut avoir entre 4 et 24 en force. Avec 4, il est particulièrement faible, avec 24, il dispose d'une force colossale.

Des combinaisons de ces caractéristiques permettent de calculer de multiples aptitudes auxquelles les personnages devront faire appel lors de leurs aventures. Ces aptitudes répondent à un souci de réalisme. Certaines actions en effet ne relèvent pas uniquement d'une seule caractéristique comme par exemple de la force (F), mais de la combinaison de la force (F) et de l'Intelligence (I) (voir marge des caractéristiques).

Commençons par les caractéristiques de base :

- physiques :
  - — la PERCEPTION (P) 1
  - — les RÉFLEXES (R) 2
  - — la FORCE (F) 3
  - — la VITALITÉ (Vi) 4
  - — l'ADAPTATION (A) 5
- psychiques :
  - — l'INTELLIGENCE (I) 6
  - — la DÉCISION (D) 7
  - — la VOLONTÉ (VO) 8
  - — L'ÉQUILIBRE (E) 9
  - — la COMMUNICATION (C) 10

Toutes ces caractéristiques figurent sur la feuille de chaque personnage. Elles sont réparties en deux colonnes : à droite les caractéristiques physiques et à gauche les psychiques.

nom du personnage niveau 2	Taille Poids	Apparence Réputation

Intelligence	Perception	vue ouïe odorat goût toucher
Décision	Réflexe	
Volonté	Force	Nombre de dés jetés
Équilibre	Vitalité	ARGENT (valeurs)
Communication	Adaptation	

caractéristiques

		C.A.	C.D.
Matériel personnel (emporté avec accord du M.J.) :			
Matériel de mission :			
Matériel récupéré sur le terrain			
Pouvoirs/connaissance			
Réalisation			

I	P
D	R
Vo	F
E	Vi
C	A

grille de transfert

déceler bruit	%
déceler présence	%
déceler goût	%
déceler odeur	%
déceler détail	%
ouvrir coffre-fort	%
ouvrir serrure	%
fabriquer piège	%
fabriquer piège électro.	%
désamorcer piège	%
désamorcer piège élect.	%
obtenir renseignement	%
calmer Résident	%
convaincre Résident	%
séduire Résident	%
progression discrète	%
grimper paroi	%
camouflage	%
pêche	%
chasse	%
précision au tir	%
	%

points perdus ou dépensés

– pForce

– pVitalité

– pVolonté

– pÉquilibre



1. *Perception :* elle mesure l'acuité perspective, les qualités sensorielles du personnage : vue, ouïe, odorat, goût et toucher. Le chiffre inscrit dans cette case correspond à une moyenne des cinq sens et mesure la capacité de déceler les bruits, les odeurs, les goûts étranges (poison!), les traces et tous les indices fournis par l'environnement.
4-5 : sourd et presque aveugle, le personnage est guidé dans son action par les autres participants. Au-delà, ses chances de percevoir le premier un indice augmente. Plus de 20, il est un vrai « fauve », un guetteur exceptionnel.



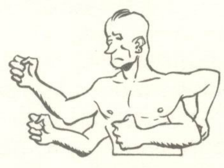
2. *Réflexes :* c'est le temps de réaction musculaire, la détente, la souplesse musculaire et nerveuse. Avec 4 ou 5, le personnage est amorphe. Au-delà de 20, c'est une boule de nerfs! Il possède des capacités exceptionnelles d'esquive.



3. *Force :* ou puissance purement musculaire ou capacité de combativité. Elle intervient dans toutes les actions du type soulever, porter, lancer, combattre, etc. Elle fluctue en cours de mission; jusqu'à descendre au niveau 0, l'épuisement. Elle est récupérée par le repos.
Personnage vulnérable : 4-5; plus de 20, un colosse!



4. *Vitalité :* ou résistance physique. La valeur en vitalité est comptée en « points de vie ». 4-5 : personnage très fragile. Plus de 20 : vitalité exceptionnelle. Si le score tombe à 1 en cours de partie, le personnage est assommé, « KO debout ». A zéro, c'est le coma, mais le personnage peut bénéficier de soins. En dessous de zéro, le personnage est mort.



5. *Adaptation :* physiologique au milieu dans lequel le personnage évolue. Elle détermine la capacité de se camoufler, de trouver les bons gestes pour faire fonctionner un mécanisme inconnu ou un appareil nouveau; d'improviser et de fabriquer des objets. C'est la « débrouillardise » dans un environnement quelconque. 4-5 : personnage très maladroit, pas manuel du tout; plus de 20 : véritable spécialiste de la survie en milieu hostile.



6. *Intelligence :* capacité de comprendre, d'associer et d'interpréter des indices. Avec un score de 4 ou 5, le personnage est faible d'esprit, voire débile profond, incapable de prendre la moindre initiative. Il est conduit par les autres personnages.
Plus la valeur est élevée, plus le personnage a de chance de comprendre un mécanisme complexe. 14 correspond à une intelligence moyenne; avec 23 ou 24, le personnage est génial.



7. *Décision :* c'est la rapidité d'esprit, la capacité de se décider à agir. Elle entre en combinaison avec de nombreuses caractéristiques de base pour mesurer des aptitudes secondaires.



8. *Volonté :* elle peut être définie comme la force psychique, la motivation pour réussir la mission. C'est l'une des quatre caractéristiques qui fluctue au long d'une mission, car elle s'épuise à l'usage et nécessite du repos pour remonter à son niveau normal. Elle joue notamment dans les « tentatives de transfert » (voir page 37). La volonté intervient très fréquemment dans les scénarios fantastiques au niveau des combats magiques.



9. *Équilibre :* il s'agit de la santé psychique. A 4 ou 5, le personnage est très fragile psychiquement. Au-delà de 20, il est exceptionnellement équilibré et d'un sang-froid absolu.

En cours de partie, mais une seule fois, un personnage peut décider de transformer un point d'équilibre psychique (−1 en équilibre) en deux points de volonté (+2 en volonté). Si le score en équilibre tombe à zéro, le personnage devient fou et attaque tout ce qui bouge autour de lui. Maîtrisé, il peut être soigné.



10. *Communication :* capacité de communiquer, de prendre contact, d'expliquer et d'être compris. Elle intervient également dans la capacité de convaincre autrui et de négocier, etc.
4-5 : personnage totalement replié sur soi; plus de 20 : capacités de diplomatie exceptionnelles.

Toutes ces caractéristiques sont évidemment améliorées par l'expérience acquise en fin de mission (voir page 49).

DÉFINITION DES CINQ SENS

Regrouper les cinq sens : vue, ouïe, odorat, goût et toucher sous une seule dénomination, la Perception (P) schématiserait trop le comportement des personnages. Pour éviter cet écueil, chaque personnage doit vivre des qualités perceptives qui lui soient personnelles. Pour les déterminer on procède de la manière suivante :
1. prendre la feuille de personnage. En haut et à droite de la case Perception remplir les cases des 5 sens;
2. les classer selon l'ordre décroissant pour le personnage;
3. prendre comme base de référence la valeur Perception à laquelle on ajoute ou retranche des points;
4. pour le premier sens, Perception + 2;
5. pour le 2e sens, Perception + 1;
6. pour le 3e sens, Perception + 0;
7. pour le 4e sens, Perception − 1;
8. pour le 5e sens, Perception − 2.

Exemple : un personnage a 14 en Perception. Je désire qu'il ait une vue excellente, un bon toucher, une oreille normale, un odorat passable et un goût médiocre.

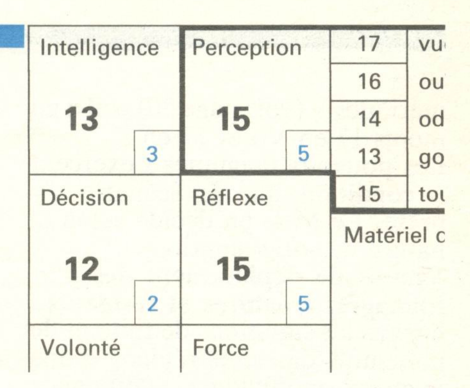
Vue : 14 + 2 = 16
Toucher : 14 + 1 = 15
Ouïe : 14 + 0 = 14
Odorat : 14 − 1 = 13
Goût : 14 − 2 = 12

Au total, la caractéristique de base correspond à la moyenne des performances réalisées aux cinq sens.
16 + 15 + 14 + 13 + 12 = 70; 70 : 5 = 14.

Grâce à l'expérience acquise (voir fin de partie, page 49) au cours de nombreuses missions effectuées, un personnage peut totaliser des scores de valeurs supérieures à 24. Évidemment, au début de sa « vie », il ne saurait en être question.

MARGE DE CARACTÉRISTIQUES

La combinaison de plusieurs caractéristiques de base est parfois nécessaire pour accomplir un geste ou une action particulière.
Exemple : le lancer d'un projectile fait intervenir (F), (R) pour le lancer, (E) et (P) pour la précision du tir.



La marge de caractéristique (M) est obtenue en soustrayant le coefficient 10 à la caractéristique de base.

Formule : (mX) = X − 10.

Exemple : pour (I) de 17, la marge d'Intelligence (MI) est de 17 − 10 = 7.
Si la caractéristique de base est inférieure à 10, (M) devient négative. Vo = 8, MV = 8 − 10 = − 2.
Les marges de caractéristiques servent à calculer les « aptitudes » de votre personnage, talents variés, qu'il utilise dans les cas problématiques (voir « pourcentage de réussite », page 14).

POUVOIRS MAGIQUES D'UN PERSONNAGE

Un personnage peut utiliser des « sorts magiques » et « la procédure de création de créatures chi-



mériques » (voir page 30), s'il a au moins 17 en Vo et 17 en E.
Les pouvoirs magiques s'exercent à condition que le scénario s'y prête. Le M.J. en décide selon la nature de son scénario.
Vitesse de déplacement des personnages, créatures et résidents : hormis les situations de fuite et de poursuite qui sont réglées d'une manière particulière (voir page 26), une vitesse de déplacement est fixée pour chaque personnage, créature ou résident. Elle est mesurée en kilomètres à l'heure : 1 km/h est égal à 16 à 17 mètres par minute. La marche « standard » pour les personnages correspond à celle d'une personne normale portant 15 kilogrammes, soit une moyenne horaire de 5 km/h, ce qui fait 80 mètres par tour de jeu.
Toute valeur inférieure correspond à un déplacement lent.

Formule :
1 km/h = 17 m/min = 17 m/tour.

Pour certaines règles, est précisé, en tête de paragraphe, le niveau du jeu : « niveau 2 », « niveau 3 ». Ceci signifie que ces règles, plus réalistes, ne sont applicables que lorsque vous aurez déjà plusieurs parties de *MEGA* derrière vous; mais en aucun cas, lorsque vous êtes débutant!...

APTITUDES POURCENTAGES DE RÉUSSITE

Pour rendre compte avec réalisme et une certaine rapidité de la probabilité de réussir une action mettant en jeu plusieurs caractéristiques de base, la règle du jeu incite à recourir à un tirage particulier, celui de « pourcentage ».
Imaginons un instant qu'au cours d'un scénario, un personnage soit amené à proposer au M.J. d'aller discrètement vers une sentinelle sans être repéré. Aucune caractéristique physique ou psychique ne peut rendre compte, à elle seule, des différentes capacités qui contribuent à favoriser une progression discrète. C'est pourquoi, il est nécessaire de recourir à la combinaison de plusieurs qualités.
Ainsi, le personnage doté d'une bonne adaptation (A), de réflexes (R) affûtés, et d'une perception (P) aiguë, a plus de chance qu'un autre de réussir une telle action.
Pour déterminer si l'action est réussie, il faut d'abord estimer les aptitudes du personnage à progresser discrètement. En l'occurrence, il faut faire la somme des « marges (1) de caractéristiques » suivantes; puis multiplier cette somme par 4 :
(mP + mA + mR) × 4.
Si le personnage a 14 en perception (P), 14 en réflexes (R) et 14 en adaptation (A) — ce qui fait de lui un personnage moyen — la somme des marges est égale à : 4 + 4 + 4 = 12. La multiplication par 4 donne 48. Les chances du personnage de progresser discrètement sont de 48 %.
C'est-à-dire moins d'une chance sur deux de réussir! Faible pourcentage, si l'on considère, les risques qu'il prend.
En revanche, s'il avait 17 en perception (P), 16 en réflexes (R) et 18 en adaptation (A), il en irait autrement. La somme des trois marges donne : 7 + 6 + 8 = 21. La multiplication par 4 donne 84. Ce personnage aurait 84 % de chance de réussir une progression discrète vers une sentinelle. Les 16 % restants représentent le hasard : la branche à demi enfouie qui craque sous le pied, l'envol d'un oiseau qui attire, malencontreusement, le regard du guetteur vers le personnage...

Formule : une aptitude =
(mX + mY + mZ) × 4.

C'est une capacité découlant des caractéristiques de base XYZ, les plus importantes pour cette aptitude précise.
La plupart des aptitudes soumises aux tirages de pourcentages sont regroupées dans un tableau. Celles qui n'y figurent pas, sont traitées dans un paragraphe, consacré, à la « création de nouveaux pourcentages de réussite » (voir page 15).
Quand le M.J. a déterminé le pourcentage de réussite de telle ou telle action, on effectue le tirage de pourcentage proprement dit.
La mesure du pourcentage de réussite : les joueurs, qui ont des « dés de pourcentage », les utilisent. Les autres se servent d'un annuaire téléphonique ou, à défaut, d'un dictionnaire.

- avec les dés de pourcentage : il s'agit de deux dés à 10 faces. Les deux dés sont de couleurs différentes : l'un représentant les dizaines, l'autre les unités. Le joueur lance les deux dés. Si le résultat est **inférieur** ou **égal** à son pourcentage de réussite, le personnage réussit l'action entreprise;

- avec un annuaire : le M.J. dispose de l'annuaire. Le joueur

BRA / BRA

Marie-Jeanne 195 r Pyrénées 20e (1)366.99.46
Patrick 7 r Louise Thuliez 19e - - (1)209.86.83
R 11 r Manin 19e - - - - - - - - - - - (1)208.60.33
GAYE J 40 r Joinville 19e - - - - - (1)201.39.58
Jacques et VANOT Michèle
9 r Pyrénées 20e - - - - - - - - - - - (1)371.70.90
CH 5 sq Got 20e - - - - - - - - - - - - (1)372.71.97
CH Alain 94 r Buzenval 20e - - - - (1)373.95.36
CH Annie 25 r Orfila 20e - - - - - - (1)797.88.47
CH Marc 163 r Tolbiac 13e - - - - (1)580.74.89
CH Simone 80 bd Barbès 18e - - - (1)606.51.55

Figure 1 : Tirage de pourcentage à l'aide d'un annuaire téléphonique :
1. le joueur concerné par le tirage dit un chiffre entre 1 et 5;
2. le meneur de jeu ouvre au hasard l'annuaire et sur la page de droite, colonne de droite, lit les deux derniers chiffres du énième numéro de téléphone (celui qu'a proposé le joueur 1, 2, 3, 4 ou 5e).
Exemple ci-dessus : 1. — 3; tirage : 33.

(1) Ce terme vous est expliqué en détail page précédente.

annonce un chiffre compris entre 1 et 5; le M.J. ouvre l'annuaire au hasard et regarde la page de droite. Son regard cherche dans la colonne la plus à droite, un nombre de numéros égal à celui proposé par le joueur. Il s'arrête sur ce numéro et lit les deux derniers chiffres composant le numéro. Ce nombre de deux chiffres donne le résultat. Ici aussi, si le nombre est **inférieur** ou **égal** au pourcentage de réussite de l'action, le personnage réussit l'action entreprise;

• avec un dictionnaire seul le M.J. agit. Il ouvre au hasard le dictionnaire et lit sur la page de droite si la centaine est impaire, (100, 300, 500, etc.), sur la page de gauche si elle est paire (200, 400, etc.), les deux derniers chiffres qui indiquent le numéro de la page.

Quelle que soit la manière de procéder, le résultat est un nombre de deux chiffres compris entre 1 et 100. 00 représentant 100.

Si le personnage a 48 % de chance de réussir une action il la réussira effectivement si le tirage aléatoire donne un résultat compris entre 1 et 48 inclus; elle échouera si le tirage aléatoire donne un nombre compris entre 49 et 100.

Explications complémentaires :
parfois, lorsqu'on est tout débutant, il est un peu difficile de comprendre que la réussite soit associée à un résultat d'un tirage inférieur ou égal à la probabilité de réussir. Cela mérite donc quelques explications.

Prenons un exemple : j'ai 10 % de chance de réussir une action. Il ne serait pas logique que cette action soit considérée comme réussie avec un résultat compris entre 10 et 99, car alors je n'aurais pas 10 % de chances de la réussir, mais 90! En revanche, si je considère que l'action que j'ai entreprise est réussie avec un tirage compris entre 1 et 10, j'ai effectivement 10 chances sur cent de réussir.

TABLE DES POURCENTAGES DE RÉUSSITE

A. perception-sensation :	
— déceler un bruit de faible intensité	(mP × 3)
— déceler une présence	(mP + mA + mE)
— déceler un goût inhabituel	(mP × 3)
— déceler une odeur	(mP × 3)
— voir un détail incongru	« vue »
B. manipulation :	
— crocheter une serrure	(mP + mA + mI) × 4
— ouvrir un coffre ou tout système à combinaison	(mA + mP) × 4
— pourcentage de fonctionnement, après fabrication par le personnage, d'un piège mécanique	(mA + mI + mE) × 4
— idem : piège électronique	(mI + mI + mA) × 4
— pourcentage de réussite du désamorçage d'un piège mécanique par un personnage	(mI + mA + mVo) × 4
— idem, électronique	(mI + mA + mVo) × 4
C. contacts :	
— convaincre un résident de fournir un renseignement	(mC + mD + mI) × 4
— calmer une créature ou un résident hostile	(mC + mVo + mE) × 4
— séduire un résident ou une créature	(mC + mA) × 4 [ajouter 10 % si le personnage a une apparence inférieure à 7 ou supérieure à 20]
D. mouvements — actions	
— progresser discrètement sans se faire voir	(mA + mR + mP) × 4
— grimper sur une paroi abrupte sans tomber (par tranche de 10 mètres, un tirage)	(mR + mP + mVi) × 4
— camouflage (en étant immobile) pourcentage de réussite concernant le fait de ne pas être vu	(mE + mA + mVo) × 4
— chances de pêcher un poisson (avec le matériel adéquat)	(mE + mP + mR) × 4
— chasse : arc, fusil	(mD + mR) × 4
— précision au tir	(mP + mD + mE + mA) × 4

CRÉATION DE NOUVEAUX POURCENTAGES DE RÉUSSITE

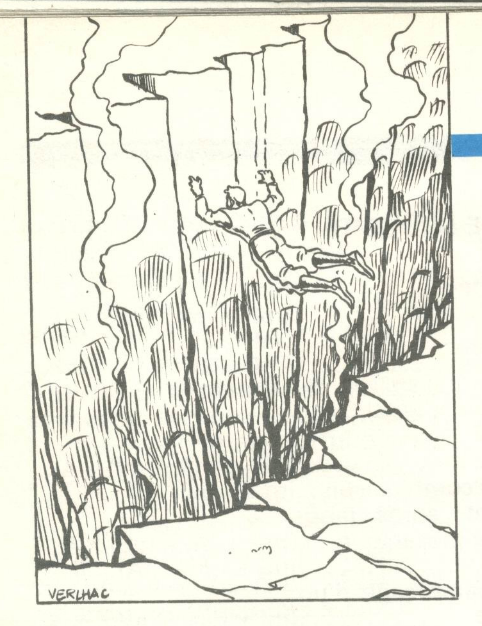
Le M.J. choisit les trois caractéristiques qui lui semblent le mieux contribuer à la réussite du comportement considéré. Il fait la somme des marges de ces caractéristiques, puis multiplie ce résultat par 4. Le résultat indique le pourcentage à l'intérieur duquel (de 1 à 48 par exemple) l'action proposée par le personnage est considérée comme réussie.

(N'hésitez pas à nous écrire, pour nous faire connaître, les nouveaux pourcentages que vous avez créés. Les plus fréquents seront « officialisés »).

En absence de règle :
le M.J. doit faire face à toutes les propositions des personnages, y compris, bien sûr, celles qui n'ont pas été prévues explicitement par l'ensemble des règles.

La nécessité de répondre à toute éventualité est essentielle dans les jeux de rôle. Les cas totalement imprévus sont donc des cas rares, des cas ayant peu de chance d'être caractérisés par un fort pourcentage de réussite.

On effectue alors un tirage de pourcentage de réussite en prenant comme valeur de base la caractéristique essentielle pour



l'action envisagée. Exemple : pour traverser une rivière sur un tronc étroit, c'est la dextérité; pour convaincre le douanier de vous laisser passer, c'est la communication…
Autre exemple : un personnage a 15 en intelligence (I); pour que l'action soit réussie, il faudra que le tirage de pourcentage effectué par le M.J. donne un résultat compris entre 1 et 15.
Dans les cas les plus invraisemblables proposés par un personnage, le M.J. fait un tirage identique, mais en prenant pour base la marge de l'Intelligence (MI). Soit, pour suivre l'exemple choisi avec 15 en intelligence (I) : 5 % de chance de réussir l'action.

Formules :

- action très difficile utilisant une caractéristique de base précise : pourcentage (%) de réussite = valeur de la caractéristique.

- action à la limite du raisonnable : pourcentage (%) de réussite = marge de la caractéristique de base (mX).

COMMENT CRÉER UN PERSONNAGE?

Première opération, rassemblez près de vous les éléments matériels suivants :

- une feuille de papier, un crayon et une gomme;
- une feuille de personnage (reproduire la page 11);
- 4 dés à 6 faces.

Principes : le personnage, homme ou femme, que vous allez incarner (à vous de déterminer son sexe), prend naissance à mi-chemin entre le hasard du lancer de dés et vos propres choix; votre liberté d'affecter le résultat à la case de votre choix.
Selon cette procédure, on peut considérer que les dés représentent l'inné, les hasards de la génétique, et vos choix, l'acquis.
La part de hasard qui intervient dans la procédure de création d'un personnage est là pour limiter la tendance de tout joueur de faire naître immédiatement des personnages géniaux et invincibles! Ce qui serait très vite décevant. La part de choix réservée au joueur dans la création du personnage intervient un peu comme le remodelage du hasard. Ces choix favorisent l'identification du joueur à son personnage. Votre personnage ne sera peut-être pas parfait, mais au moins, c'est vous qui l'aurez choisi.
Sur la feuille de personnage figure une grille comprenant 10 cases (voir page 11) correspondant chacune à l'une des 10 caractéristiques de base (voir pages 10-12).
Il s'agit maintenant d'attribuer à chacune d'entre elles, une valeur.

PROCÉDURE DE CRÉATION DU PERSONNAGE :

- reproduisez sur une feuille de papier trois grilles de caractéristiques, comme le montre la figure 2. Trois grilles pour vous permettre de faire trois tentatives de création;
- lancez 4 dés à 6 faces, et faites la somme des points qui apparaissent, en abrégé S4D (somme de 4 dés);
- attribuez ces points à la caractéristique de votre choix;
- inscrivez ces points dans la case correspondante de la première grille;
- au terme de 10 lancers, la première grille est remplie. Suivez la même procédure pour remplir la deuxième grille, puis la troisième;
- choisissez la grille comportant la combinaison de valeurs que vous estimez la meilleure et détruisez les deux autres;
- reproduisez la grille choisie sur la feuille de personnage.

Remarque : en inscrivant une valeur par case à la suite de chaque jet de dés, vous passez d'une liberté totale au premier jet de dés à une obligation au dernier : celle de remplir la dernière case restante avec le résultat de votre dernier jet.
La tentation est grande d'attendre d'avoir un excellent résultat aux dés pour l'affecter à la caractéristique que vous désirez privilégier. Mais cette attente peut être déçue. Mesurez les risques que vous prenez!
Exemple : je souhaite faire naître un personnage particulièrement doué au niveau de la perception de l'environnement, donc possédant une valeur perceptive (P) la plus élevée possible. En conséquence, j'attendrai d'avoir un résultat aux dés très élevé pour l'inscrire dans cette catégorie. Si, en plus, je peux placer de bons résultats en réflexes et en équilibre, j'en ferai un personnage redoutable, non en force, mais en capacité de s'infiltrer discrètement dans les lieux les mieux défendus. Il pourra être espion, voleur, selon les missions.
1er jet de dés : 6, 4, 3 et 1; total 14. Score moyen : je le place en (A).
2e jet de dés : 5, 5, 5 et 2; total 17. Un beau score! mais peut-être puis-je attendre encore mieux en perception… Je le place en Équilibre (E).
3e jet de dés : 6, 5, 2 et 2; total 15. Placé en (Vi).
4e jet de dés : 4, 3, 2 et 1; total 10. Pas fameux! je place 10 en (C).
5e jet de dés : 5, 1, 1 et 1; total 8. Humm! j'inscris 8 en (F). Il n'a pas intérêt à faire de mauvaises rencontres!
6e jet de dés : 6, 5, 2 et 1; total 14. 14… en (Vo).
7e jet de dés : 4, 4, 2 et 1; total 11. Je mets 11 en (D).
8e jet de dés : 6, 5, 4 et 2; total 17. Choix difficile! Comme c'est la

I 5	P 13
D 11	R 17
Vo 14	F 8
E 17	Vi 15
C 10	A 14

1

I 14	P 19
D 18	R 17
Vo 14	F 10
E 18	Vi 18
C 22	A 15

2

I 14	P 13
D 15	R 16
Vo 15	F 15
E 16	Vi 16
C 13	A 12

3

Figure 2 : la création du personnage, selon l'exemple du texte. Les trois grilles remplies.

première grille, je prends le risque d'attendre de faire encore mieux en (P). 17 en (R); plus que deux cases!

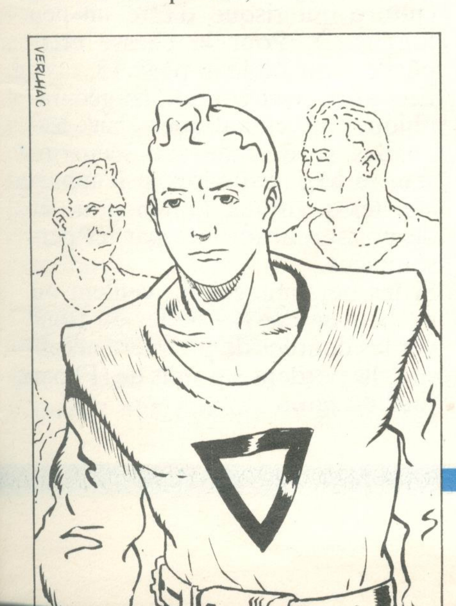
9e jet de dés : 2, 1, 1 et 1; total 5. Je n'ai plus le choix : il sera soit à moitié sourd et aveugle, soit complètement idiot! disons qu'on met 5 en (I) pour finir cette maudite grille!

10e jet de dés : 6, 4, 2 et 1; total 13; 13 en (P). Pas de regret. Heureusement, il reste deux grilles à remplir!

En suivant la même procédure les grilles 2 et 3 ont été remplies. La deuxième est nettement au-dessus des tirages habituels. Ce sera la bonne. Il ne reste plus qu'à la recopier sur la feuille de personnage.

Passons maintenant à son physique et à sa réputation : Poids :

- lancez 4 dés à 6 faces. Faire la somme des points;



- multipliez le résultat par 4;
- ajoutez 30 pour un personnage masculin et 20 pour un personnage féminin.

Taille :

- lancez 4 dés à 6 faces. Faire la somme des points;
- multipliez le résultat par deux;
- ajoutez le poids; puis 80.

Le total donne la taille en centimètres.

Apparence :

- lancez 4 dés à 6 faces. Faire la somme des points.

Le résultat varie entre 4 et 24. Un qualificatif est associé à 5 groupes de résultat (tableau ci-dessous) :

24, 23, 22 ou 21	=	divin (e)
20, 19, 18 ou 17	=	beau/belle
16 à 12	=	physique « passe-partout »
11, 10, 9 ou 8	=	inquiétant(e)
7, 6, 5 ou 4	=	terrifiant(e)

Précisons immédiatement que, dans le cours du jeu, il peut être aussi utile d'être terrifiant que divin. Tout dépend des circonstances.

Réputation :

- lancez 4 dés à 6 faces. Faire la somme des points.

Comme précédemment un qualificatif est associé à 5 groupes de résultats :

24 à 21	=	très bonne, chevaleresque
20 à 17	=	Bonne, bien considérée
16 à 12	=	« sans histoire »
11 à 8	=	mauvaise, « trouble »
7 à 4	=	« dangereux » (même pour ses proches).

Quel que soit son comportement réel au cours du jeu, le joueur doit toujours déclarer aux autres participants la réputation qui est faite au personnage qu'il incarne.

Dans le cadre de *MEGA*, les humains recrutés servent un peu de « témoins test » aux « juges » de l'Assemblée Galactique, et peuvent s'être révélés peu sympathiques durant « l'entraînement » consécutif à l'entrée du personnage dans *MEGA*.

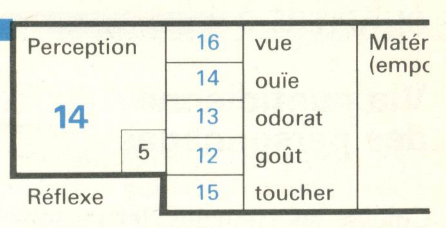
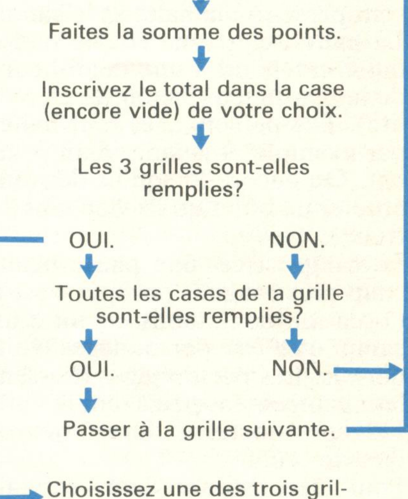


Figure 3 : le joueur affine la (P) de son personnage en classant les 5 sens par ordre d'importance (il ajoute + 2 au premier; 0 au second, retranche 1 au troisième et 2 au 4e et ajoute 1 au 5e).

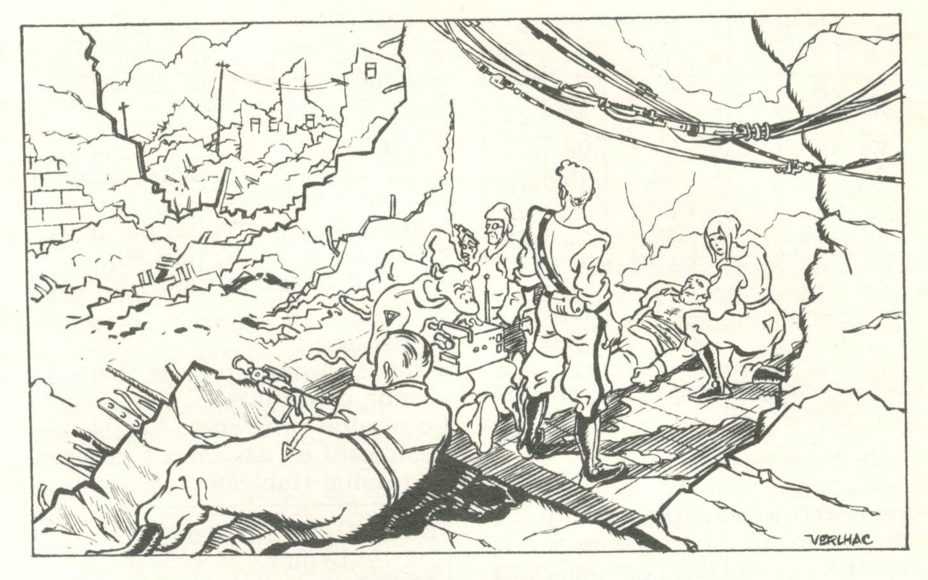
Figure 4 : création d'un personnage



(1) S4D : « somme des points résultant du lancer de 4 dés ».

CHAPITRE 3

Vie quotidienne des personnages



Comme les Humains, les personnages doivent veiller sur leur santé et leur forme physique. Comme les Humains, les efforts physiques, les combats, les franchissements d'obstacles, les affrontements psychiques, les efforts de toutes sortes et de toutes natures les fatiguent, sans parler des blessures qu'il faut soigner. Comme les Humains, les personnages doivent reconstituer leur capital (F), (Vi), (E) et (Vo). Pour cela, deux périodes de jeu sont prévues : la halte et le camp.
La halte : c'est une courte pause qui correspond à une demi-heure de temps de jeu (5 minutes en réalité). Les personnages font halte, par exemple, à la suite d'un combat. Ou encore lorsqu'ils désirent étudier un objet qu'ils viennent de trouver.
Le camp : c'est une pause beaucoup plus longue, puisque c'est à l'occasion de l'établissement d'un camp que les personnages vont dormir. Les personnages dressent leur campement peu avant la nuit. Le repos nocturne dure 6 heures dans le jeu.
Pour reconstituer leur capital, c'est-à-dire récupérer des points perdus en (F), en Vo ou, en cas de soins, des points de (Vi) et de (E), les joueurs profitent de ces interruptions de jeu pour effectuer des lancers de dés. En aucun cas, et ce, quel que soit le score obtenu aux dés, cette récupération ne peut dépasser le montant des points que le personnage possédait au début de la partie.
Toutefois, pour déterminer le nombre de dés qu'il est autorisé à lancer, le joueur se réfère à une seule des deux caractéristiques : soit (F), soit (VO) (il doit choisir).
Pour les points (F) et (VO), le joueur en fonction de ses pertes lance :
1 dé : de 1 à 4 points de pertes,
2 dés : de 5 à 9 points de pertes,
3 dés : plus de 9 points de pertes.
Les soins : dans cette catégorie, le personnage peut récupérer de 1 à 3 points, soit en (Vi), soit en (E). Pour chaque caractéristique, le joueur lance un dé.
Si le 1 ou 2 sort : 1 point.
Si le 3 ou 4 sort : 2 points.
Si le 5 ou 6 sort : 3 points.
Les personnages qui soignent un blessé lancent le dé pour lui et « consomment » les produits qui se trouvent dans la trousse de survie. Le Meneur de Jeu surveille la vraisemblance de la consommation des produits de soins.
Effort psychique : c'est une procédure simple qui simule la contribution du psychisme du personnage à l'amélioration de sa forme physique. Le joueur peut soustraire un point de (E) pour l'attribuer à (F). Comme dans les cas précédents, en aucun cas le niveau en (F) ne doit devenir supérieur à ce qu'il était au début de la partie.

Nombre de pF ou pVO perdus par rapport à la caractéristique de base	1 - 2 - 3 ou 4 points	5 à 9 points	plus de 9 points
Le repos permet de récupérer la somme des points indiqués par :	1 dé	2 dés	3 dés

Figure 5 : Récupération de (F) ou de (VO) lors de chaque repos. Le résultat ne peut pas dépasser la valeur initiale de (F) ou de (VO).

SIMULATION DU RAVITAILLEMENT

Avec sa ration de survie, chaque personnage peut « tenir » 3 jours de jeu. Passer ce délai, si les joueurs n'ont pas prévu le ravitaillement de leur personnage, le M.J. l'impose.
A ces derniers de se débrouiller pour se procurer vivres et boissons qui leur sont indispensables. L'achat, le vol, la chasse ou la pêche, tous les moyens sont bons (à l'exception peut-être de la culture qui risque d'être un peu longue...). Pour la chasse et la pêche, voir tableau page 15.
En raison des conditions géographiques et climatiques dans lesquelles se déroule son scénario, seul le M.J. est capable d'apprécier les quantités de nourriture et de boisson absorbées par les personnages.
Si les personnages ne veulent ou ne peuvent se ravitailler ou trouver les denrées de première nécessité, ils perdent 3 points de (F) par jour de jeu.

A ce rythme, ils risquent de tomber rapidement d'inanition!

PROGRESSION ET ÉTAT D'ALERTE

Les joueurs faisant progresser leur personnage en milieu hostile prennent rapidement la mauvaise habitude de les faire se déplacer les armes à la main, c'est-à-dire en état d'alerte et prêts à la riposte, au cas où des résidents ou des créatures surgiraient. Mais ce procédé est à double tranchant : en effet, si l'avantage de progresser l'arme au poing est évident, cette manière présente également un sérieux inconvénient que le M.J. doit souligner : la fuite des résidents et créatures à leur approche. Par conséquence, leur chance d'entrer en contact avec ces derniers diminue et, de ce fait, la possibilité d'obtenir des informations également.

L'inverse n'est pas non plus sans danger. Si les personnages ont plus de chance d'établir des contacts avec des résidents et des créatures, en revanche, ils sont beaucoup plus vulnérables en cas d'embuscade.

Si le M.J. est fréquemment amené à demander aux personnages quel est l'ordre de marche, il doit également s'habituer à leur demander s'ils marchent les armes à la main (état d'alerte) ou pacifiquement.

Une règle : quand les personnages progressent les armes à la main, tous les personnages subissent un malus au niveau du contact volontaire avec les résidants et les créatures. Sur sa fiche, le M.J. note si la créature ou le résidant fuit en voyant s'approcher les personnages. Si la créature ou le résident est itinérant (voir rencontres), le M.J. retranchera 50 % au pourcentage de les rencontrer.

ORDRE DE PROGRESSION DES PERSONNAGES

De temps à autre, le M.J. demande aux joueurs de préciser l'ordre dans lequel les personnages se déplacent. Cela est important lorsque dans le scénario, le M.J. a prévu une embuscade (pierres qui roulent sur le chemin, apparition brutale d'une créature, etc.). Le personnage qui marche en tête du groupe pourra être le premier à subir les conséquences des événements qui se produisent.

Les personnages ne peuvent marcher de front que si le terrain le leur permet; ce qui est exclu lors de progressions sur un chemin de montagne ou dans un couloir étroit.

PÉNALISATION DES JOUEURS BRUYANTS

Sur le terrain, des personnages bruyants se font tout de suite repérer. Il en est de même des joueurs menant grand tapage autour de la table. S'il le faut, le M.J. doit pouvoir replacer ses joueurs dans le contexte de l'action qui se passe sur le terrain... les pénaliser donc.

Pour ce faire, il utilise la procédure suivante : augmentation de 10 à 20 % (% laissé à sa propre appréciation) de la probabilité que ces joueurs rencontrent une créature appartenant au scénario. Il s'agit bien sûr d'une créature itinérante dont l'apparition est liée à un tirage de pourcentage.

OBJETS DANS LE SCÉNARIO

Tout au long de la partie les joueurs peuvent tenter de s'approprier les objets qu'ils voient en les achetant, en les volant, en s'en emparant par la force ou encore en les troquant. Si le M.J. a prévu l'existence d'un magasin dans son scénario (un marchand d'armes dans un village, une quincaillerie, etc.), dans ce cas, il existe un « tarif ». Il doit, alors, se référer au tirage de pourcentage en utilisant les tables de marge de caractéristiques.

Les personnages, quant à eux, peuvent à tout moment se prêter, échanger, ou se donner les objets qu'ils possèdent sans que le M.J. n'ait à intervenir dans ces transactions. Il se contente simplement de veiller qu'aucune impossibilité flagrante ne vienne marquer ces échanges.

Le M.J. peut décider d'attribuer à certains objets, rares ou difficiles à acquérir en raison des protections qui les entourent, une valeur en points d'expérience. Il estime, par exemple, qu'un diamant vaut 200 points d'expérience. Il décide cela, tout simplement, parce que l'intelligence ou la force que doit déployer un personnage pour obtenir un objet précieux mérite ces points d'expérience.



LES OBSTACLES

Créés et parsemés au gré des besoins de son scénario par le M.J., les obstacles sont faits pour ralentir, voire stopper, la progression des personnages. Ce que le premier s'ingénie à construire, les seconds, s'ils n'arrivent pas à les contourner, doivent tout faire pour les briser, les détruire, les réduire en miettes. Et pour cela, tous les moyens sont bons, seul le résultat importe.

Face à un obstacle, deux cas se présentent : il est ou n'est pas franchissable. Dans le premier cas, pas de problème, les personnages le contournent. Dans le second, une seule solution, l'élimination totale ou partielle. Mais, il faut alors prendre en compte 4 paramètres :

1. la solidité ou la résistance de l'obstacle;
2. la (F) du personnage;
3. les outils ou armes utilisés;
4. le temps, qui prend une importance capitale, si le (ou les) personnage est poursuivi.

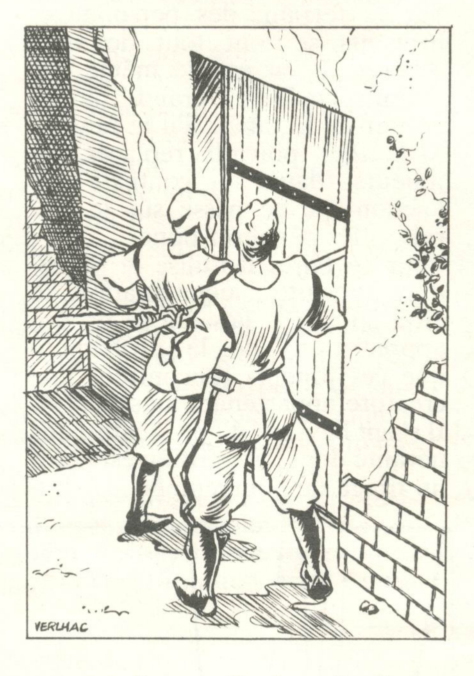
A chacun des trois premiers paramètres est attaché un nombre de points pour les objets (voir table de résistance des objets, ci-contre) et les outils (voir table des armes et outils, page 115).

Plus l'obstacle est résistant, c'est-à-dire plus son nombre de points de résistance est élevé, plus le (ou les) personnage devra accumuler aux lancers de dés (S4D) un grand nombre de points. Chaque lancer de 4 dés consomme un point (F). Évidemment l'utilisation d'un outil représente un « bonus » d'aide compté en points qui s'ajoute au résultat du lancer de dés. Ce bonus est égal à la « classe d'attaque » (CA de l'outil) (voir tableau des armes et outils, page 115).

Exemple : Tom et Johanna sont poursuivis par des gardes; leur fuite est brutalement stoppée par une porte fermée à clef. Dans moins de trois minutes, les gardes seront là. Ils n'ont plus le temps d'essayer de crocheter finement la serrure : ils doivent passer en force ou combattre. Sceptiques sur l'issue du combat, ils préfèrent défoncer la porte.

Le Meneur de Jeu : *il s'agit d'une porte en chêne.*
Tom : *si je cogne avec le poing dessus, quel bruit fait-elle?*
M.J. : *un bruit sourd qui, visiblement, indique qu'elle est solide.*

Tom et Johanna ont chacun 15 points de (F). Cela signifie qu'ils peuvent frapper la porte pour la défoncer au plus 15 fois chacun avant de tomber, frappés d'épuisement. Les outils dont ils disposent sont les suivants : une barre métallique pour Tom (classe d'attaque : + 5) et pour Johanna une sorte de pieu (classe d'attaque : + 3).



Johanna : *on y va?*
Tom : *oui, le temps presse.*
Le M.J. a compulsé ses notes : *une porte en chêne massif (non blindée); il faut accumuler 50 points pour la détruire.*
Johanna : *je frappe* (elle lance les 4 dés). *16 et j'ai + 3 à l'outil, donc 19. Moins 1 en (F) : 14.*
Le M.J. note 19 sur un coin de feuille.

Tom : *à mon tour!* (Il lance les dés.) *13! pas terrible mais j'ai + 5 à l'outil : 18. Moins 1 en (F) : 14.*

Le Meneur de Jeu ajoute 18 au total précédent (18 + 19 = 37). Il annonce : *une cavalcade, des bruits de personnes qui courent et qui se rapprochent.*

Johanna lance les dés : total : 9! pfft! 9 et 3, 12 au total. Le Meneur de Jeu ajoute 12 au total précédent : 49! Le M.J. : *ça y est, cette fois la porte semble brisée, mais elle ne vous permet pas encore de passer.*

Johanna : *elle est presque en morceaux. Tiens, regarde. Je frappe* (elle lance les dés) *17 et plus 5 à l'outil 22 (moins 1 point de force).*
M.J. (49 et 22, pas la peine de compter!) : *la porte vole en éclats. Derrière vous, les bruits semblent n'être plus qu'à une vingtaine de mètres.*

Johanna : *on franchit la porte et... on tourne tout de suite à droite pour que les gardes ne nous voient pas quand ils déboucheront...*

Tom et Johanna ont respectivement perdu 1 et 3 points de force. Ce qui n'est pas trop. Ils devront néanmoins se reposer rapidement s'ils veulent regagner les points perdus et être capables de soutenir éventuellement un effort futur plus gourmand en énergie.

Précisions : lorsque l'on veut briser un obstacle, on procède donc à des lancers de dés pour atteindre le point de résistance de l'objet en question. Il arrive que les points aux dés dépassent cette valeur de résistance. Dans ce cas, cela veut dire que les objets mobiles (chaise, table, etc.) sont brisés en plusieurs morceaux, et que les objets fixes (mur et porte fermée) sont suffisamment endommagés pour qu'un personnage, quelle que soit sa taille, puisse passer à

travers (passage dans un mur percé, d'un bras dans un coffre, au travers du plancher, etc., ou tout dommage permettant de réaliser l'action voulue par les joueurs).
Si l'action mobilise plusieurs personnages en même temps (par exemple, l'usage d'un tronc d'arbre pour enfoncer une porte), les participants se nomment, et les jets de dés se font en série (4 personnages = 4 lancers consécutifs de 4 dés), chaque personnage perd un point de (F) par action collective.
Niveau 2 de jeu : les personnages ayant à la base moins de 10 pF ne lancent que 3D6 pour casser un objet. Ceux de plus de 20 pF à la base lancent 5D6.

Figure 6 : Table de résistance des objets

Mur 1 (cloison en plâtre) :	45
Mur 2 (moellons et bois) :	60
Mur 3 (de soutènement) :	150
Autres murs :	100 par mètre
Porte 1 (contre-plaqué) :	20
Porte 2 (bois blanc) :	25
Porte 3 (chêne) :	50
Porte 4 (blindée acier) :	80
Sol 1 (plancher) :	70
Sol 2 (dalle et bois) :	90
Sol 3 (pierre) :	160
Sol 4 (béton armé) :	400
Plafond 1 (bois) :	80
Plafond 2 (dalle et bois) :	100
Plafond 3 (pierre) :	170
Plafond 4 (béton armé) :	450
Porte vitrée :	12
Palissade :	30
Barbelés (sans pince) :	35 par fil
Mur de clôture :	90 par mètre
Corde (couper) :	20 par cm de ∅
Câble d'acier (à la pince ou par écrasement) :	40 par cm de ∅
Fenêtre (bris vitres et cadres) :	18
Barreaux métalliques (scie à métaux) :	40 par cm de ∅
Table :	15
Chaise :	10
Lit :	25
Banc :	30
Armoire :	35
Texlar :	30

CONFLITS ENTRE LES PERSONNAGES...

Les joueurs sont libres de faire agir leur personnage comme bon leur semble! Rien d'étonnant, dès lors, à ce que les rancœurs s'« épongent » par des comportements hostiles entre les personnages eux-mêmes, quand bien même la réussite de la mission exige leur union. Les disputes ouvertes sur les choix à adopter se soldent souvent par la séparation des personnages, voire le combat.
Les combats entre les personnages sont réglés de la même manière que lorsqu'ils se déroulent contre les résidents (voir plus loin les combats) ou des créatures.
Le vol est également fréquent (voir pourcentage de voler sans se faire prendre). Le meurtre d'un personnage est moins courant. Il est surtout fortement déconseillé au sein d'un groupe d'amis!

Le vol :
Le personnage qui décide de voler un autre membre de l'équipe procède ainsi : sur une feuille, il note :
son nom de personnage,
le nom de sa victime,
le nom de l'objet convoité,
l'action projetée (le vol),
le moment de l'action (prochaine halte, repos nocturne, ...),
son aptitude au vol : (mD + mR + mA) × n, n étant 2, 3 ou 4 selon les cas expliqués ci-dessous. Le joueur plie le papier et le passe (aussi discrètement que possible!) au M.J.
La réussite de l'action dépend du moment où elle se déroule.
Le M.J. mesure la chance de réussite :

- en plein jour, au cours de la progression : la multiplication de l'aptitude au vol du personnage par 2 donne le pourcentage qui doit être atteint pour que le vol ait lieu;
- en plein jour, au cours d'une halte : multiplier l'aptitude au vol par 3;
- la nuit, pendant le sommeil : multiplier l'aptitude au vol par 4.

Si le vol est réussi (et il y a de fortes chances pour qu'il le soit, notamment si le voleur opère pendant le sommeil de sa victime), le M.J. annonce au personnage-victime qu'il ne retrouve plus tel ou tel objet. Si le vol est un échec : le M.J. annonce à la victime de la tentative *« tu surprends X en train de fouiller dans ton sac! »*.
La victime réagit, elle aussi, comme bon lui semble...
Afin de ne pas attirer l'attention et d'éveiller les soupçons des autres joueurs, le futur voleur a tout intérêt à indiquer une date relativement éloignée dans le temps sur la feuille qu'il remet au M.J.

OU ALLIANCES SECRÈTES

Les personnages peuvent communiquer entre eux par écrit. Le M.J. tient le rôle d'intercesseur, de boîte aux lettres.
Un personnage écrit ce qu'il veut sur une feuille de papier, la plie, sans omettre d'inscrire à qui elle est destinée, puis la passe au M.J. Dès que la situation lui semble propice, celui-ci passe le message au destinataire. C'est-à-dire qu'il est vraisemblable que les personnages puissent discuter en aparté (repos, halte).
Le M.J. s'informe toujours du contenu du message. Il ne prend aucune précaution particulière pour remettre le message à son destinataire.

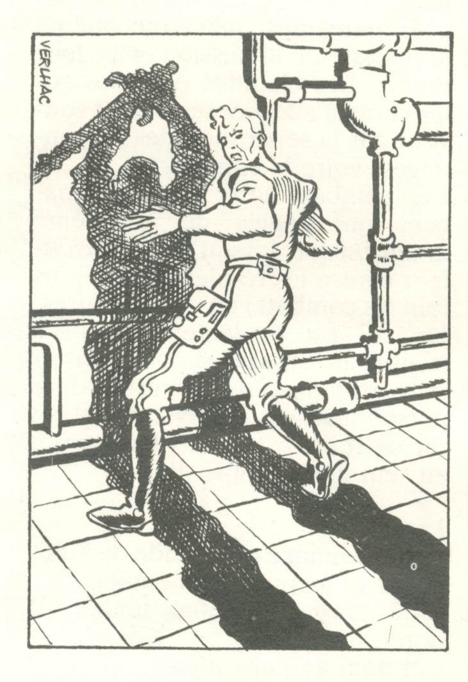
TUER UN AUTRE PERSONNAGE?

La question se pose, surtout pour les débutants : comprendre pourquoi une équipe de joueurs unis par la solidarité qu'exige la réussite de la mission en viennent « aux mains ». C'est un cas rare il est vrai, mais qui existe, notamment quand les joueurs ne sont pas tous de vieux amis; et que l'un

d'entre eux se comporte de manière insupportable pour le reste du groupe. Par exemple, à la suite d'une première mésentente sur les choix à adopter, l'un des personnages fait exprès d'attirer l'attention d'un « garde » que précisément les autres personnages tentent d'approcher en silence. Le joueur annonce : *« je me mets à chanter à tue-tête! »*.
A la suite de cette action, le groupe de personnages a des démêlés plus ou moins graves avec les résidents du scénario. S'ils « passent » sur cette première incartade, il y a peu de chances qu'ils en supportent une nouvelle, qui mettrait en péril la survie du groupe et la réussite de la mission.
L'un ou l'autre des personnages, voire tout le groupe, décide alors de se débarrasser du « saboteur ». Dans le cas le moins désagréable, ils ligotent le gêneur; mais parfois, de crainte de le voir réapparaître, ils votent son élimination pure et simple.
Dans la règle optionnelle « jouez un résident (page 53), les personnages ne font plus partie d'une « équipe », chacun agit suivant ses buts propres. Les conflits sont alors encore plus probables.

Tentative de meurtre : comme pour la tentative de vol, le meurtrier en puissance annonce son intention sur une feuille qu'il remet au M.J. Cette feuille indique : le nom de la victime, le moment de l'action et l'arme utilisée.

• La tentative a lieu en plein jour : le M.J. lance 3 dés, fait la somme et annonce à la victime : *« tu viens de perdre X points de (Vi) »*. Le joueur annonce l'état dans lequel il est après avoir retranché de son total en (Vi) les points que lui a annoncés le M.J. (vivant, coma, mort).
Si la victime est morte, les autres personnages n'apprendront jamais le nom du meurtrier. Il en ira de même en cas de coma; mais les autres personnages peuvent éventuellement tenter de le sauver. En revanche, si après la soustraction, il reste encore plus d'un point de (Vi) au personnage, il peut se mettre à hurler et à appeler les autres personnages à son secours.



Si la tentative échoue, il y a combat entre le meurtrier et la victime, auquel participent ou non les autres personnages, selon qu'ils sont présents ou absents lors de l'action et qu'ils désirent ou non intervenir.

• La tentative a lieu pendant le sommeil de la victime, le M.J. lance 4 dés et suit la même procédure :
la victime dort. Dégâts maximum de la table de combat : 8 pVi additionné de la C.A. de l'arme. Ex. : hache = 8 + 5 = 13 pVi perdus par la victime.
Il y a surprise quand la victime ne s'est pas méfiée; est attaquée dans le dos; est attaquée dans l'ombre.
L'attaquant lance d'office 3 dés et lit le résultat sur la table de combat.

MAÎTRISER UN PERSONNAGE DEVENU FOU

Le ou les autres personnages doivent le combattre selon la procédure normale (voir combats) pour amener son niveau en points de (F) entre 1 et 5 (bornes comprises). Dès que la condition est réalisée, le personnage devenu fou est calmé et peut être soigné.

LA SÉPARATION DES PERSONNAGES

Les personnages ne sont plus d'accord entre eux et aucune négociation n'aboutit. Par exemple, la moitié d'entre eux veulent aller à droite; les autres, à gauche. Et personne n'est prêt à céder et estime, argument à l'appui, que la seule façon de réussir la mission est de suivre son indication. Il est bien rare qu'une partie ne connaisse pas une telle situation.
Le M.J. doit laisser les personnages discuter. Souvent, une solution amiable sera trouvée. Si ce n'est pas le cas, il ne reste plus au M.J. qu'à appliquer la règle qui s'impose :

séparation des personnages
= séparation des joueurs

Le M.J. indique aux joueurs que rien ne les empêche de se séparer. Débutants, sachez que vous allez être amenés à vous séparer réellement!
Le M.J. demande au « groupe 1 », puis au « groupe 2 » quelles directions ils empruntent respectivement. Cela donne aux personnages une chance de se retrouver plus tard. Il demande ensuite à l'un des groupes (au hasard) de sortir de la pièce. Les joueurs doivent le faire. Les joueurs restants continuent pendant 5 minutes la partie avec le M.J.; sortent à leur tour, en demandant à l'autre groupe de rentrer. Le jeu se poursuit ainsi tant que les deux groupes ne se retrouvent pas.

NIVEAU DES PERSONNAGES

Cette table n'intervient pas dans le déroulement même du jeu. Elle permet simplement d'évaluer le niveau de difficulté que peut affronter un groupe de personnages, et donc de choisir les personnages en fonction de l'aventure, en début de partie. Le MJ n'a prévu que quelques escarmouches, si les joueurs se débrouillent bien, ils pourront utiliser leurs personnages « bleus » ou « verts ». Si par contre le scénario prévoit des combats contre des adversaires puissants, ou des passages très périlleux, on jouera plutôt un groupe de « Stratèges ».

Total des points de la grille de caractéristiques	Niveau du personnage	Qualification
Moins de 100	Niveau 0	Stagiaire
100-120	Niveau 1	Débutant niveau 1 « bleu »
120-140	Niveau 2	Débutant niveau 2 « vert »
140-160	Niveau 3	Agent spatio-temporel niveau 3
160-180	Niveau 4	Agent spatio-temporel niveau 4
180-200	Niveau 5	Stratège
200-220	Niveau 6	Chargé de mission
220-240	Niveau 7	Maître Espace-Temps
Plus de 240	Niveau 8	Grand Maître spatio-temporel

CHAPITRE 4

Les combats

En principe, les combats ont lieu :
- entre un ou plusieurs personnages et des créatures ou des résidants;
- dans les cas prévus par le M.J. lorsque des créatures sont amenées à se battre entre elles. Les personnages sont alors témoins d'un combat prévu dans le scénario.
- entre les personnages qu'incarnent les joueurs (ce qui n'améliore pas leur chance de réaliser la mission qui leur a été confiée!);

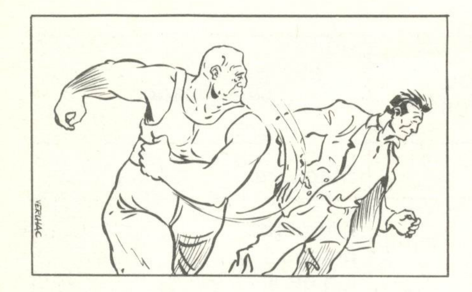
Dans tous les cas de figure, la procédure à suivre reste identique : ces combats engagent physiquement les personnages et les habitants du scénario.
Par combat, il faut entendre les rudes empoignades qui se terminent par un flot d'hémoglobine, mais aussi, les combats magiques, pour lesquels la force musculaire n'intervient en rien. Ces derniers n'interviennent que dans les scénarios de nature fantastique (type médiéval fantastique). Les personnages peuvent, alors, dans certaines conditions, lancer des sorts ou créer par la pensée de véritables monstres de cauchemars (voir p. 30).
Dans ces scénarios fantastiques, les objets peuvent également se comporter comme des créatures à part entière.

LES COMBATS PHYSIQUES

Il existe plusieurs manières de gérer les combats, selon le niveau de familiarité des joueurs avec les règles. Il est conseillé au joueur débutant de n'utiliser que les règles de niveau 1. Les procédures plus complexes, mais aussi plus réalistes, étant plus particulièrement destinées aux joueurs confirmés.

• Le combat physique au contact — niveau 1
principe : il simule l'affrontement le plus brutal; celui où les protagonistes sont pris d'une rage de vaincre que seule la victoire peut calmer.

Ce sont des affrontements « au contact », c'est-à-dire que les adversaires s'affrontent directement, sans l'intermédiaire d'armes de jet ou d'armes à feu. Se rangent dans ce type de combat : le combat de rue, le pugilat, l'affrontement au couteau, à l'épée, au poing, etc.
On appelle aussi ce type de con-



frontation, le « combat à fond ». Simplement parce que les protagonistes jettent toutes leurs forces dans la bataille et que l'issue du combat n'est pas forcément liée à l'arme utilisée.
Pour chacun des protagonistes, ces combats mettent en jeu :
— leurs points (F),
— leurs points (Vi),
— des lancers de dés.
Chaque joueur lance les dés pour son personnage, et le M.J. pour ses créatures et résidants; lors d'un combat entre personnages, les joueurs lancent les dés à tour de rôle, le M.J. arbitrant.
Dans un combat entre créatures, seul le M.J. est habilité à lancer les dés.

Déroulement du combat :

1. le M.J. décrit sa créature en s'appuyant pour cela sur sa fiche descriptive : taille, poids, apparence, etc.;

2. l'adversaire dont le score en (R) est le plus élevé attaque. C'est lui qui lance le premier les dés;

3. celui qui lance les dés est appelé l'attaquant : l'autre, le défenseur. L'attaquant lance 4 dés à 6 faces, et fait la somme des points réalisés;

4. deux cas se présentent :
— la somme réalisée aux dés par l'attaquant est inférieure ou égale aux points en (F) du défenseur : le coup est « raté » et « passe à côté ». L'attaquant a fini son tour. Il devient le défenseur et son adversaire l'attaquant, c'est à lui de lancer les dés;
— la somme des points réalisés aux dés par l'attaquant est supérieure aux points de (F) du défenseur. Le défenseur annonce : « le coup porte » ou « ça passe ».

5. l'estimation des « dégâts » subis par le défenseur est réalisée en deux temps :
— le M.J. regarde de combien de points le résultat aux dés de l'attaquant dépasse les points de (F) du défenseur (S4D6 – pF),
— il lit sur une table appelée « table de combat » (voir Fig. 8) combien de dés l'attaquant peut lancer pour évaluer les « dégâts ». Il a le droit de lancer 1, 2 ou 3 dés selon que la soustraction précédente donne un résultat faible ou élevé,
— l'attaquant lance le nombre de dés auquel il a droit, fait la somme des points s'il y a plusieurs dés, et lit — en face de la somme — le nombre de points de (Vi) que perd son adversaire à la suite du coup reçu.
Le M.J. annonce ce nombre de points;

6. le défenseur est contraint de retrancher de son score en (Vi) ce nombre de points. Selon le nombre de points de (Vi) qui reste au défenseur plusieurs possibilités se présentent :
— le nombre de pVi est supérieur à 1, le défenseur choisit entre fuir ou continuer le combat. S'il fuit, le combat s'arrête. S'il poursuit le combat, les rôles d'attaquant et de défenseur sont intervertis : il devient l'attaquant et son adversaire, le défenseur. La procédure est reprise au point 3,
— le nombre de pVi = 1, le défenseur est « K.O. debout ». Il ne peut plus rien faire, ni attaquer, ni se défendre. Il est donc à la merci de son adversaire,
— le nombre de pVi = 0, le défenseur tombe dans le coma. Assommé, il perd conscience, mais ne meurt pas,
— le nombre de pVi est inférieur à 0, le défenseur est mort.

Que se passe-t-il s'il y a plus de deux combattants?
C'est un cas extrêmement fréquent puisque les personnages évitent dans la mesure du possible de se séparer. C'est pourquoi, lorsqu'ils sont contraints d'engager des hostilités, ils le font en groupe (l'union fait la force!). De

Différence entre somme des dés de l'attaquant et les points de (F) du défenseur	1 ou 2		3 à 6		7 et plus	
Nombre de dés lancés par l'attaquant	1		2		3	
R = résultat	R	D	R	D	R	D
D = nombre de points de Vi perdus par le défenseur	1	– 1	7	– 1	10 - 11	– 1
	2	– 1	6 ou 8	– 2	9 - 12	– 2
	3	– 2	5 ou 9	– 3	8 - 13	– 3
	4	– 2	4 ou 10	– 4	7 - 14	– 4
	5	– 3	3 ou 11	– 5	6 - 15	– 5
	6	– 4	2 ou 12	– 6	5 - 16	– 6
					4 - 17	– 7
					3 - 18	– 8

Fig. 8 : Table des combats.

même, ils ont tout intérêt à faire face collectivement à celui ou ceux qui les menacent.

Pour bien conduire l'action, le M.J. doit se poser les questions suivantes :

— *qui peut et ne peut pas participer au combat?*

— *dans quel ordre interviennent les belligérants?*

La réponse de la première question dépend de l'ordre dans lequel les personnages progressent et de la configuration des lieux. Si les personnages marchent en file indienne, celui qui est en tête sera le premier à intervenir ou à subir les conséquences d'une attaque. S'ils marchent de front, tous peuvent intervenir (voir le paragraphe « ordre de progression des personnages »).

Le M.J. détermine en fonction de l'ordre de progression des personnages et de la configuration des lieux qui, au premier « round », participe au combat. A moins que l'un des groupes ne parvienne à attaquer par surprise, le personnage ou le résident ou la créature possédant le score en (R) le plus élevé déclenche les hostilités.

L'attaquant indique sur qui il dirige sa première attaque et suit la procédure de combat classique (jet de dés et lecture de la table des combats), etc.

Le personnage qui a subi l'attaque devient l'attaquant. Il désigne le personnage qu'il attaque.

Si le dernier personnage attaqué est dans l'impossibilité, parce qu'il est mort, ou refuse de devenir à son tour l'attaquant, il est hors de combat, ou décidé à reculer ou à fuir, l'attaquant choisit une nouvelle victime. Le combat se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des deux groupes reste maître du terrain.

Si vous êtes débutant, vous en savez déjà bien assez pour vos premiers combats. Allez directement lire la suite page 29.

• le combat physique au contact — niveau 2

La précédente procédure de combat est la plus simple à utiliser surtout si les adversaires se battent à poings nus, ou sont équipés des mêmes armes ou des mêmes protections. Dès qu'il existe une disparité de matériel, la règle continue de fonctionner sans toutefois offrir un degré de vraisemblance suffisant. C'est pourquoi l'intervention de nouvelles variables s'impose, dont deux sont absolument nécessaires : l'arme de l'attaquant et le type de protection utilisée par le défenseur.



La valeur d'attaque (ou C.A. : classe d'attaque) d'une arme représente son potentiel destructeur : par exemple, 1 pour un couteau, et 5 pour un Katana, le sabre samouraï. De la même manière, on considère que la valeur de défense (ou C.D. : classe de défense) d'une protection varie selon son efficacité. Par exemple : une chemise, 0, une cotte de mailles, 5, un gilet pare-balles, 8.

Il y a beaucoup d'armes et pas mal de moyens de se protéger; c'est la raison pour laquelle ont été conçues des tables d'armes et de protection (voir page 113). Les valeurs d'attaque (C.A.) des armes y sont mentionnées pour les plus courantes. Celles qui n'y figurent pas nominalement peuvent être, par comparaison, estimées. Il en est de même pour les valeurs de défense (C.D.) des protections.

Au cours du jeu, les personnages changent rarement de matériel, ainsi, très rapidement, les joueurs n'ont plus besoin de consulter leur feuille de personnage pour indiquer la valeur d'attaque (C.A.) de leur arme ou la valeur de protection (C.D.) de leur armure.

Comment les (C.A.) des armes et la (C.D.) des protections interviennent-elles dans les combats?

Quand le défenseur est touché [c'est-à-dire, rappelons-le, lorsque l'attaquant fait plus de points aux dés que le défenseur n'a de points de (F)], l'attaquant ajoute aux pVi perdus par le Défenseur la valeur d'attaque (C.A.) de son arme puis retranche la valeur de défense (C.D.) de la protection de son adversaire.

Si ces deux valeurs sont égales, rien n'est changé par rapport à la procédure précédente. En revanche, si l'attaquant a un sabre et le défenseur une simple armure en cuir bouilli, les résultats sont grandement modifiés. Si le sabre vaut 5 de bonus en attaque et la frêle carapace 1, l'attaquant est déjà sûr, avant même de lancer les dés de « dégâts » de faire perdre 4 pVi à son adversaire.

Exemple : l'attaquant frappe avec un glaive (+ 3 en valeur d'attaque) un adversaire qui a 11 pF, 8 pVi et une armure d'une valeur de défense + 2.

Il fait 18 en lançant les dés. Ce qui est plus que les pF de son adversaire. Donc il touche. Différence 18 − 11 = 7. D'après la table, l'attaquant a le droit de lancer trois dés de « dégâts ». Le total des dés indique que le défenseur perd 4 pVi auxquels il faut ajouter 3 (pour le glaive) et retrancher 2 pour l'armure. Total : 4 + 3 − 2 = 5. Le défenseur perd 5 pV. Il ne lui en reste plus que 3! Avec un peu d'habitude, les joueurs calculent la différence « (C.A.) de l'arme moins (C.D.) de la protec-

tion », avant même de lancer les dés de dégâts.
— *« J'ai 3 à la valeur d'attaque, tu as 2 en défense, j'ai donc plus 1 aux dés de dégâts. »* Les dés roulent et le joueur ajoute 1 au résultat qu'ils fournissent.
Le combat physique au contact - niveau 2 comprend également les notions de fuite et de poursuite, ce qui est logique. Si le personnage décide de fuir devant un adversaire qui lui semble trop fort, le Meneur de Jeu doit dire si l'adversaire poursuit le personnage ou non, et dans l'affirmative, s'il le rattrape ou pas. A l'inverse, le personnage qui voit fuir son adversaire peut décider d'engager une poursuite. Il doit également savoir s'il rattrape ou non le fuyard.
Fuite - poursuite : la procédure est simple. Il suffit de consulter, sur les feuilles de personnages et de résidents-créatures, les performances en « déplacement ». Si le poursuivant a une performance en déplacement supérieure à celle du poursuivi, ce dernier finit par être rattrapé. A l'inverse, si le poursuivi « court plus vite », il n'est pas rattrapé.
La vitesse de déplacement en mètres par seconde en situation de fuite ou de poursuite est une aptitude calculée à partir de deux marges de caractéristiques de base : mR (réflexe) et mD (décision). C'est-à-dire une caractéristique physique et une caractéristique psychique (la rapidité de décision et les réflexes).

Formule :

rapidité de déplacement en mètres/seconde en situation de fuite ou de poursuite = mR + mD.

L'utilisation de ces caractéristiques est simple :
— le fuyard a toujours une avance sur son adversaire. Il la prend au moment où il annonce sa décision de fuir; cette avance correspond à sa marge en (R) en mètres;
— son adversaire décide de le poursuivre ou de le laisser partir. Il peut aussi faire usage d'un projectile comme nous le verrons plus loin;
— en cas de poursuite, le M.J. regarde la fiche du poursuivi et lit sa vitesse de déplacement en fuite, valeur à laquelle il ajoute les mètres pris au démarrage. De ce total, il soustrait la vitesse de déplacement du poursuivant. Cela donne la distance exacte qui les sépare et le nombre de tours de jeu qu'il faudra attendre pour que le poursuivant rattrape le poursuivi. A tout moment le poursuivant peut décider de cesser la poursuite;
— si le poursuivant voit que la distance qui le sépare du fuyard décroît, il est tenté de continuer la poursuite, manœuvre qui peut, parfois, présenter des risques, comme par exemple de séparer le groupe dont les membres risquent alors de tomber dans une embuscade en ordre dispersé;
— le M.J. fait avancer les protagonistes en effectuant à chaque fois la différence entre les vitesses respectives des personnages. Quand la distance qui les sépare s'annule, le poursuivant a bien sûr rattrapé le poursuivi, et un nouveau combat peut s'engager. Si le poursuivi est de dos, le poursuivant devient automatiquement l'attaquant. Sinon, c'est celui des deux qui a le plus de points en (R) qui devient l'attaquant. La procédure de combat reste inchangée.

• Le combat au contact - niveau 3
Dès que vous possédez bien les niveaux 1 et 2 du combat au contact, n'hésitez pas à passer au niveau 3; cette forme de combat inédite atteint un haut degré de réalisme.
Si l'estimation des « dégâts » n'est en rien modifiée, en revanche, le combat lui-même fait intervenir deux nouvelles notions : celle d'« engagement » de l'attaquant (et corrélativement sa « fatigue ») et celle de « parade » pour le défenseur.
Qu'est-ce que l'engagement? C'est un pari! L'attaquant dépense des points de (F) pour avoir plus de chance de réussir son attaque et toucher son adversaire. En revanche, il se fatigue puisque sa force diminue. Il devient donc plus vulnérable lorsque, à son tour, il est en position de défenseur, c'est-à-dire d'« attaqué ».
Et la « parade »? C'est une dépense en points de (F) annoncée par le défenseur. Avec elle, il augmente ses chances de résister à l'attaque qu'il subit, mais comme dans l'engagement, elle engendre une fatigue. Il y a trois types de parades : seules les plus efficaces consomment des points de force. Il s'agit de l'esquive, de la parade et de la « double-parade ». L'esquive ne consomme pas de pF; la parade consomme deux pF et la double-parade 4 pF.

Procédure :
après avoir déterminé pour le premier round de combat qui est l'attaquant comme dans les combats de niveaux 1 et 2, suivent les « annonces » :
1. l'attaquant parle le premier et annonce combien de points de (F) il engage. Il annonce un chiffre de 0 à 5; par exemple : « + 3 » ou « zéro ».
2. le défenseur parle toujours en second. En réponse, il déclare le type de parade qu'il compte utiliser :
— « esquive », pour ne pas entamer son capital de points de (F);
— « parade », s'il désire consommer 2 pF pour augmenter de 2 points le seuil que son adversaire doit atteindre pour le toucher;
— « double-parade », qui met 4 pF en jeu.
3. l'attaquant lance les 4 dés, totalise le nombre de points des dés, somme à laquelle il ajoute la valeur de son engagement.
Deux cas se présentent :
a. le total de l'attaquant est supérieur ou égal au pF du défenseur, augmenté des points qu'il a consommés pour accroître sa défense (0, 2 ou 4 selon le type de

parade) : dans ce cas, l'attaquant suit la procédure normale d'évaluation des dégâts (voir combats niveaux 1 et 2) puis retranche sur sa feuille de personnage autant de points de (F) qu'il a consommés. Concrètement, il trace des bâtonnets dans la case « points de (F) perdus ». Le round de combat est fini.
L'attaquant devient défenseur et le défenseur, l'attaquant.
b. le total des points de l'attaquant est inférieur au total des points de défense de défenseur (pF + type de défense). Dans ce cas, l'attaquant perd les points de (F) qu'il a engagés sans retirer le bénéfice d'avoir touché son adversaire. Comme dans le cas précédent, les rôles sont intervertis et — éventuellement — le combat continue.
4. lors de la phase suivante du combat, l'attaquant touche son adversaire s'il atteint un total de points en attaque (4 dés + engagement) supérieur aux pF de l'adversaire. Mais attention, il ne s'agit pas forcément des pF de la grille de caractéristiques : il s'agit du niveau de pF « actuel », c'est-à-dire compte tenu de la consommation de pF antérieure!
Exemple : un personnage, Rod, a 15 pF et 16 pVi. Il combat comme attaquant contre un adversaire, Samir, qui a 14 pF et 12 pVi.
L'attaquant joue, il annonce « plus deux ». Son adversaire annonce « esquive ». Rod lance les 4 dés et réalise 13. Total auquel il ajoute 2 points; ceux de son engagement. Total d'attaque 13 + 2 = 15. Grâce à son engagement il touche Samir. Il a en effet plus que lui. Celui-ci a 14 + 0, soit 14. La différence est de 1 point. L'attaquant lance 1 dé de dégât (auquel il ajoute la classe d'attaque de son arme (+ 3) puis retranche la classe de défense de l'armure de Samir). Au total, il fait perdre 1 pVi à ce dernier. Celui-ci devient l'attaquant.
Rod n'a plus 15 points de (F), mais 13, puisqu'il en a dépensé 2. Il suffit à Samir de réaliser un total



égal ou supérieur pour toucher. Samir veut assurer son coup. Il met en jeu 5 points de (F)! Rod n'a guère le choix devant la fougue de son adversaire. Il annonce double parade (il se protégera du mieux qu'il pourra). Son adversaire le contraint quasiment à faire cette dépense de 4 pF. Rod a donc 13 + 4, soit 17 en défense. Samir lance les dés et fait 10 seulement. Il ajoute 5 points d'engagement. Ce qui porte son total à 15. Total insuffisant pour toucher Rod. A ce moment du combat, Rod a 9 pF et 16 pVi et Samir 9 pF et 11 pVi.
Les combattants sont ainsi bien affaiblis, et les coups suivants risquent de passer plus facilement. De cette façon, la fatigue consécutive à l'usage d'un surcroît de force est simulée.

Les « bonus » du combat de niveau 3.

La position de l'attaquant par rapport au défenseur est simulée de la manière suivante :
a. si le défenseur est de dos, l'attaquant ajoute 2 points de bonus « position » à son total (S4D + engagement + « bonus position »);
b. si le défenseur est de côté, l'attaquant ajoute 1 point à son total;
c. si les adversaires sont de face, l'attaquant ne bénéficie d'aucun bonus.
Second bonus, le nombre d'assaillants. Si l'attaquant est accompagné par plusieurs de ses compagnons, il impressionne le défenseur. Il est donc normal que le nombre d'assaillants intervienne dans le combat, même s'ils ne sont pas tous attaquants en même temps.
L'attaquant obtient + 1 au « bonus assaillant » s'il est accompagné de deux compagnons; + 2 si trois autres personnages participent au combat, etc. Accompagné d'une seule personne, l'attaquant ne bénéficie d'aucune bonification.

USAGE DE PROJECTILES

Il existe deux types de projectiles, faciles à distinguer : ceux qui nécessitent l'emploi de la Force (F) du personnage pour être lancés, et ceux, à l'inverse, qui sont propulsés par la force de l'arme. C'est la différence qui réside entre le lancer d'un poids et le tir au fusil. Dans le premier cas, le lancer mobilise la force du personnage, dans le second, seule la précision au tir.
Deux tables rendent compte de ces deux aspects. Elles se trouvent toutes deux sur le tryptique du M.J. : la *table de précision du tir* et la *table de force du jet.* On retient le terme « jet » pour les objets propulsés par la seule force du personnage et celui de « tir » pour tous les projectiles propulsés par la force de l'arme.
La table de force de jet indique la distance à laquelle un objet peut être lancé, et ce, en fonction du poids de l'objet et des caractéristiques du personnage.
La distance ne nécessite pas davantage d'explications : plus l'objet est lourd, moins le personnage le lancera loin! Les caractéristiques du personnage entrent en jeu également : qu'est-ce qui rend un personnage capable, ou non, de propulser un objet plus ou moins loin. On retient comme caractéristiques de base : la force et les réflexes. Pour évaluer la performance du lanceur, le M.J. lui demande ses valeurs en (F) et en (R). Le M.J. fait la somme des marges de ces caractéristiques. Par exemple, si le personnage a 17 en (F) et 15 en (R), le total des marges est 7 + 5; soit 12.

La colonne de gauche de la table de performance au lancer (figure 9) permet de situer la performance du personnage. Il y a cinq catégories de force au lancer. Au croisement de la rangée qui rend compte de la performance au lancer et de la colonne qui rend compte du poids de l'objet est indiquée la distance à laquelle, au plus loin, l'objet peut être lancé.

Exemple : avec une performance de 8 (mF + mR = 8), le personnage peut lancer un pavé à 25 mètres; ou encore, un banc à 3 mètres... Avec une performance de 13 (mF + mR = 13), le personnage lancerait un pavé à 30 mètres et un banc à 4 mètres.

Reste maintenant à savoir s'il touche sa cible!

Par exemple, Ron lance un couteau à 10 m. Il a 15 en F (d'où mF = 5), 12 en R (mR = 2) et 17 en P (mP = 7), 9 en E (mE = − 1).

Sa performance au lancer (mF + mR) est 7. La table 9 indique qu'il peut lancer son couteau à 40 m. Il peut atteindre sa cible. Sa précision au tir est mP + mE = 6. La table 10 indique, sur la ligne « 6 à 10 m », 12. Ron tire et fait 14 : le coup porte, et on procède alors à l'estimation des dégâts.

Ensuite, si la cible est touchée, le M.J. applique la procédure de combat : lancer 4 dés, voir si la somme dépasse les points de (F) de la cible, si c'est une créature ou un résidant qui est visé et de combien de points.

Puis, par lecture de la table de combats (figure 8), combien de dés peuvent être jetés pour estimer les dégâts infligés à cible? Suit un jet de dés auquel est ajoutée la valeur d'attaque de l'objet lancé (voir table de classe d'Attaque des armes et objets page 115).

Précision au jet : elle dépend de deux caractéristiques de base (E) et (P) du personnage et de la distance de la cible.

C'est la somme des marges qui intervient directement, comme dans le cas précédent. Le M.J. fait la somme des marges en (P) et en (E) du personnage, ce qui permet de le situer immédiatement sur la table de précision du jet (figure 10). Puis par la lecture au croisement de la colonne qui indique la performance en précision du jet et de la rangée qui indique la distance de la cible, on trouve une valeur comprise entre 5 et 21. C'est la somme qu'il faut égaler ou dépasser en faisant la somme d'un lancer de 4 dés. On peut voir qu'il est quasiment impossible de rater une cible à 5 mètres avec un score de 20 ou plus en précision au tir, mais qu'en revanche un personnage peu doué, a peu de chance de toucher sa cible à 50 mètres.

Poids Objets Lancer	100 - 1 600 g Pierre, couteau, grenade	1 à 2 kg Pavé, lance	5 kg Corde, grappin, filet	10 kg Chaise, roc	20 et + Table
0 ou moins	20	10	10	4	1
1 à 5	30	20	12	6	2
6 à 10	40	25	14	8	3
11 à 15	50	30	16	10	4
plus de 15	60	35	18	12	5
lancer = nF + nR	Distances de jet en fonction du poids du projectile et de la performance au lancer				

Figure 9 : Table de performance au lancer.

Précision au jet mP + mE / Distance de l'objectif en m	0 ou moins	1 à 5	6 à 10	11 à 15	16 à 20	plus de 20
1 à 5	15	13	11	9	7	5
6 à 10	16	14	12	10	9	7
10 à 19	17	15	13	11	10	9
20 à 29	18	16	14	12	11	10
30 à 39	19	17	15	13	12	11
40 à 49	20	18	16	15	14	13
50 à 59	21	19	17	17	16	15

Figure 10 : Table de précision du jet.
S4D supérieur ou égal au nombre indiqué signifie « réussite, objectif touché ».

Malus

Ajouter : 0 : objet immobile, marche vers le lanceur.
1 : cible marche perpendiculairement au jet.
2 : cible court perpendiculairement au jet.
3 : cible court en zigzag.

Le temps

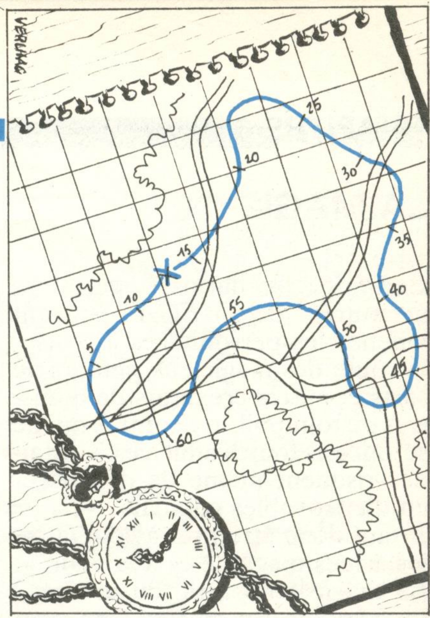
Sauf exception, l'écoulement du temps dans une partie ne correspond pas à celui de la réalité. On imagine mal les joueurs inactifs pendant une heure… le temps que leurs personnes parcourent 6 kilomètres! Dans les jeux de rôle, le temps est « élastique » : le MJ est amené soit à le contracter, soit à respecter son écoulement réel, soit à le « distendre ». Les trois cas se présentent tout au long de la partie. Néanmoins, il existe des règles de base, précises, qui ont pour principal intérêt de permettre la résolution d'éventuels litiges.

Le temps du jeu s'écoule six fois plus vite que le temps réel

Dix minutes, montre en main, correspondent à une heure de vie des personnages. Par exemple, si le scénario commence à l'aube (6 h du matin), le crépuscule aura lieu à 6 h du soir, soit au terme de 2 heures de jeu (1 heure = 6 heures dans le scénario).
Cette règle, essentiellement une référence, est un cadre général qui permet de structurer le jeu. Elle est transgressée dès que la situation le nécessite.

Gestion du temps :
Par exemple, les personnages s'engagent sur un chemin où le MJ n'a prévu aucun événement. La distance qui les sépare du prochain carrefour routier est de 8 kilomètres, aisément repérables sur la carte qu'a conçue le MJ. Si l'on s'en tenait à la règle, pour des personnages se déplaçant à vitesse de marche normale, 80 minutes seraient nécessaires pour parcourir cette distance. En suivant la règle du rapport de 1 à 6 entre le temps réel et le temps dans le jeu, le MJ serait contraint de dialoguer avec les joueurs pendant près d'un quart d'heure sans qu'aucun événement ne vienne marquer cet épisode champêtre! C'est trop long, beaucoup trop long.
La règle à adopter en la circonstance est le dialogue avec les joueurs pendant 3 ou 4 minutes, pas davantage. Si au bout de 5 minutes de description forestière, par exemple, les personnages n'ont pas fait demi-tour, alors le meneur de jeu finit par annoncer qu'ils ont parcouru une « certaine » distance X et sont parvenus au carrefour.
A l'inverse, il va de soi que la procédure de combat est beaucoup plus longue qu'elle ne le serait dans la réalité (jet de dés, lecture de table). L'essentiel est ici de suivre la règle des combats (ou toute règle régissant une activité particulière). Peu importe après tout que le temps soit légèrement distendu, si le jeu y gagne en vraisemblance.
La gestion du temps est, avec la qualité des descriptions, l'une des dimensions qui fait la qualité du M.J. Et dans ce domaine, seule l'expérience compte.

Usage d'une montre ou d'un réveil :
Pour surveiller l'écoulement du temps, pour indiquer le début et la fin des différentes actions et phases de jeu, le M.J. fait appel à un réveil ou une montre qu'il est seul à voir. Ceci est important pour le déroulement du jeu.
L'usage d'une montre ou d'un réveil est également indispensable pour faire vivre les créatures et les résidents.
Les « horaires » : dans un scénario, des créatures et des résidents du M.J. ne sont parfois, présents sur le terrain qu'à certaines heures. Tel résident par exemple occupe telle place seulement lorsque la grande aiguille du réveil est placée entre 5 et 15. Dès que les personnages parviennent à l'endroit où le résident séjourne, le M.J. regarde sa montre : si l'aiguille des minutes est placée entre 5 et 15, le résident apparaît. Si ce n'est pas le cas, le M.J. peut fournir des indices de son passage, mais les personnages ne le rencontrent pas.
Si la tranche horaire de passage du résident est comprise entre 5 et 15, soit 10 minutes, les personnages n'ont qu'une chance sur 6 de le rencontrer. Ainsi, le M.J. affine son scénario sans trop en complexifier les procédures.



Une patrouille circule sur le chemin bleu. Quel que soit l'endroit où se trouvent les personnages, le M.J. peut savoir où est la patrouille en consultant sa montre (l'aiguille des minutes indique à tout instant où elle est).
Sur notre exemple, l'aiguille des minutes est à 12; la patrouille est au niveau de la croix.

La feuille de résident-créature dispose d'une case pour indiquer à « quelle heure » le résident est là.
Sur le plan général, le Meneur de Jeu peut indiquer l'itinéraire d'un résident ou d'un groupe (patrouille de surveillance). Le parcours est alors divisé en étape de 5 en 5 minutes (voir figure cidessus). Il est donc facile de savoir à n'importe quel moment si le passage est libre ou si la rencontre est inévitable.

Action et tour de jeu

En cas de litige, un tour de jeu représente une minute montre en main. C'est le temps réel qui permet un échange entre les personnages et le M.J. : la description d'une partie du décor par le M.J. et la réponse des joueurs c'est-à-dire l'action qu'ils envisagent d'effectuer.
Le tour de jeu dans les combats est le « round ». Il correspond à une action de combat : le temps que l'attaquant lance les dés et que le M.J. indique le résultat de l'action; dans le jeu : 6 secondes, soit dix rounds dans un tour.

LA MAGIE

Certains scénarios, certaines aventures de *MEGA* peuvent amener les personnages à croiser la route des magiciens, jeteurs de sorts et autres créateurs de monstres de tout poil; rencontres qui ne seront pas toutes amicales. Certaines risquent même de dégénérer en d'effroyables combats.
Il faut donc être prêt à combattre les armes magiques « à la main ». La magie fait partie du niveau 2 de combat. Au niveau 1 on peut utiliser seulement les sorts suivants : éclair et illusion (voir page 31).

CRÉER DES MONSTRES

Le M.J., comme les personnages, peuvent se servir dans un scénario fantastique de créatures monstrueuses. Ces créatures manipulées par les magiciens du M.J. n'apparaîtront que dans certaines zones...

Mais avant tout il faut créer ces monstres. Pour cela, les joueurs ont recours à 8 jets de 4 dés et à une table de création de monstruosités (voir ci-dessous). Le résultat de chaque jet de dés détermine les caractéristiques, les points de Force (F) et de Vitalité (Vi) de la créature.
A partir de 17 points de Volonté (Vo) on considère qu'un personnage possède quelques « dons » magiques. Il peut donc ajouter ou retrancher un point, avec 18 points (Vo) 2 points et ainsi de suite, au résultat de dés, ce qui lui permet d'exercer une influence personnelle sur les caractéristiques de base de sa créature.
Hélas, en dessous de 17 points de Vo, le personnage ne contrôle rien. Il crée magiquement, mais aléatoirement. Sa créature peut être redoutable ou grotesque. La magie ne réussit pas toujours, c'est bien connu.
Une créature est une véritable arme qui s'utilise comme telle. Mais attention, rien ne dit que l'arme sera efficace. Elle le sera effectivement s'il s'agit d'un reptile de plusieurs mètres de haut qui crache du plomb fondu ou des pierres... il en sera tout autrement si la bestiole est affublée d'une peau rose et crache des plumes... Ou encore si le mammifère volant, couvert de plaques de tungstène, ne mesure que 3 centimètres!

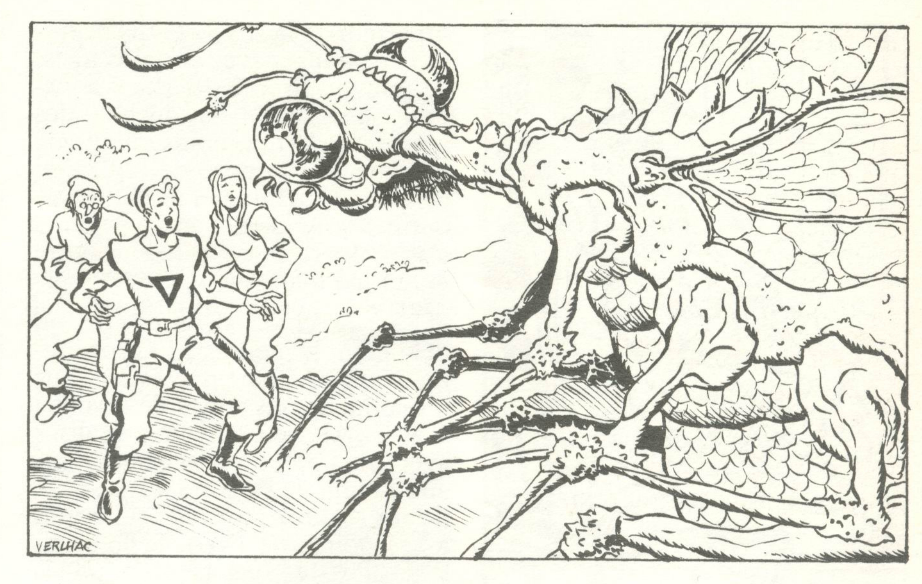
Procédure :

Huit jets de dés consécutifs donnent naissance à une créature (ci-dessous). Le personnage prend des notes au fur et à mesure des tirages. Sur la partie gauche du tableau figure les résultats des 4 dés. En regard, et à chaque jet de dés, le lanceur prend connaissance de l'apparence de la créature et de ses capacités.
Par exemple, premier jet : 21. Il s'agit donc d'un reptile. Deuxième jet : 12. Il est terrestre : il n'a pas d'aile. Troisième jet : 10. Il a quatre pattes. Quatrième jet : 19. En revanche, il ne dispose pas moins de 8 têtes! Cinquième jet : 20. Son corps est cou-

Résultat des 4 dés	1er jet : famille de créatures	2e jet : genre	3e jet : nombre de pattes	4e jet : nombre de têtes	5e jet : corps couvert de	6e jet : crache	7e jet : taille	8e jet : densité
24			1 000	10	titanium	plomb fondu	30,00 m	
23			100	10	tungstène	flamme	12,00 m	ultradense
22	reptile	volant	20	10	aiguilles	flamme	8,00 m	
21			12	10	lames	flamme	5,00 m	
20			12	9	tôle	flamme	3,00 m	
19			12	8	écailles	clous	1,90 m	réel
18	insecte		8	7	glue	boulons	1,20 m	
17			8	6	poison	huile	100 cm	
16			4	5	peau	huile	50 cm	translucide
15			4	3	peau rose	eau	10 cm	
14	mammifère	terrestre	4	1	peau	plume	3 cm	transparent
13			4	1	cuir	eau	10 cm	à peine
12			4	1	poils urticants	glue	50 cm	visible
11	oiseau		4	1	écailles	glue	100 m	
10			4	1	chitine	boulons	1,20 m	translucide
9			2	1	chitine	clous	1,90 m	
8			2	1	flagelles	colle	3,00 m	
7	batracien	terrestre	2	1	plastique	pierre	5,00 m	réel
6	ou	ou	0	5	mouches	sable	8,00 m	
5	poisson	aquatique	0	8	mouches	magma	12,00 m	
4			0	10	guêpes	braises	30,00 m	ultradense

Tableau 1 : *Table de création de créatures*

vert de plaques de tôle. Sixième jet : 9. Il crache des clous. Septième jet : 8. Il mesure 3 mètres de haut. Huitième jet : 16. Légèrement transparent, il n'apparaît pas comme un animal réel...
A présent, il reste à calculer ses points de Force (F), ses points de vitalité (Vi), ses classes d'attaque et de défense.
Points de (F) : résultat du 5e jet + résultat du septième jet. Le total est divisé par deux. Les points de (F) de la créature sont donc la moyenne des résultats définissant le recouvrement de son corps et sa taille.
Points de (Vi) : moyenne densité + nombre de têtes. Le résultat est divisé par deux.
La classe de défense (CD) : marge des points de vitalité (Vi), c'est-à-dire points de (Vi) moins 10.
La classe d'attaque (CA) : marge des points de (F), points de (F) moins 10.



Gestion des combats par créatures interposées

Personnage-arme : la créature se contrôle à distance (maximum 30 mètres). Chaque fois que le personnage qui contrôle la créature monstrueuse est l'attaquant, il consomme 1 point de (Vo). Il s'agit de la puissance psychique nécessaire à maintenir la créature en vie. Dès que le personnage qui use de magie cesse de consommer 1 point de (Vo), c'est-à-dire qu'il désire cesser de combattre, la créature disparaît immédiatement.
Les combats de ce type peuvent se dérouler entre des résidents-magiciens et des personnages dotés d'armes traditionnelles, ou l'inverse; ou encore entre les magiciens-résidents et des personnages utilisant la magie. Dans le premier cas, celui qui utilise les armes traditionnelles devra, s'il le désire, combattre le monstre comme s'il s'agissait d'une créature réelle. Dans le second cas, les magiciens se battent par créatures interposées. Les créatures subissent les dégâts comme dans les combats normaux et meurent comme s'il s'agissait de créatures réelles. Le monstre survivant peut attaquer le magicien adverse.
Un magicien dont la créature est vaincue et qui voit s'approcher la créature adverse n'a en aucun cas le temps de concocter un nouveau monstre : il doit fuir ou combattre avec des armes traditionnelles, s'il en possède.

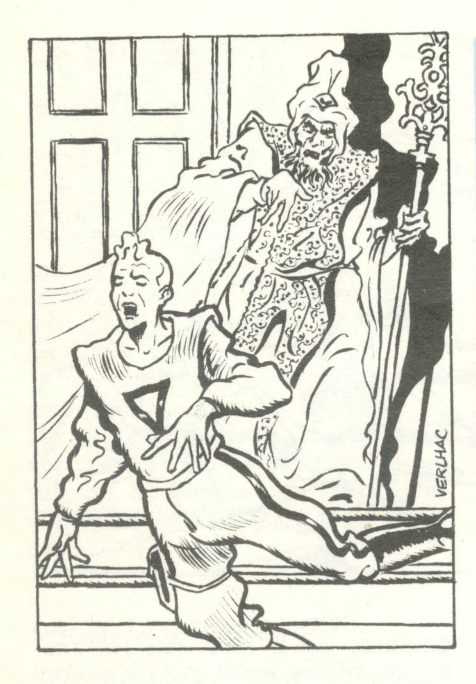
LES COMBATS MAGIQUES

La magie fait partie du niveau 2 de jeu. On pourra néanmoins utiliser deux sorts en jouant au niveau 1 :
- Éclair : un éclair part du doigt du Magicien vers la victime qui ne peut être qu'un être vivant (ou mort-vivant), mais pas un objet. Ce sort porte jusqu'à 5 m, mais ne traverse pas les obstacles. On tire les dés comme au corps à corps pour « toucher » et pour dégâts subis par la victime.
Le lanceur perd 4 points de (Vo) (4 pVo) à chaque essai.
- Illusion : ce sort affecte uniquement les humanoïdes (humains, gnomes, etc.), mais pas les animaux, ni les êtres pensants non humanoïdes. Le magicien crée l'illusion d'une image. Celle-ci ne peut dépasser la taille du magicien, mais peut représenter un homme, un petit animal, ou un petit objet. Le magicien lance 4 dés : les humanoïdes présents dont l'intelligence est inférieure au résultat des dés croient à l'illusion. Ceux dont l'intelligence est supérieure au résultat des dés n'y croient pas. Seules les personnes se trouvant à moins de 20 m du lanceur peuvent être affectées par le sort, qui ne peut être lancé à travers un mur ou un obstacle épais.

La magie est un art difficile, nécessitant connaissance des sorts et concentration pour les lancer.

Un personnage se trouvant en mission dans un univers où la magie est pratiquée, peut y séjourner après la mission et tenter d'apprendre certaines formules magiques auprès d'un magicien qui l'acceptera comme élève. Ceci prendra du temps... et de l'argent. Le personnage consignera dans un « livre de magie » les sorts qu'il aura appris.

Utiliser la magie est possible uniquement pour les personnages



ayant au moins 17 en intelligence et 17 en adaptation.

Lancer un sort consomme des points de (Vo). Ce nombre de points est précisé pour chaque type de sort.

Les sorts se divisent en deux familles :
– les offensifs/défensifs;
– les neutres.

Ces familles se divisent chacun encore en deux groupes :
– les physiques;
– les psychiques.

Dans les deux cas, pour déterminer si le sort touche sa victime, on utilise la table de combats.

Les sorts offensifs/défensifs

• Les physiques déclenchent des phénomènes « matériels » dont l'effet blesse le corps de la victime, ou protège le corps du lanceur ou de ses alliés. Ces sorts sont comparables à des armes ou à des projectiles? (jet de flamme, de froid, chocs divers...). La procédure est la même que pour les combats physiques niveau 1. Le lanceur doit obtenir une S4D supérieure à la (F) de l'adversaire. Il a l'avantage, avec certains sorts, de pouvoir tirer de loin!... La victime perd, si elle est touchée, des points de (Vi), à moins qu'elle ne possède une armure de la CD de ce sort... (Le tableau des armes et outils comporte une colonne classe de Défense (C.D.) contre « attaque magique »).

• Les psychiques agressent ou défendent le mental. Les procédures sont strictement calquées sur les combats physiques de niveaux 2 et 3. Au lieu d'avoir à réaliser avec les 4 dés un tirage supérieur aux points de (F) de l'adversaire, il faut réaliser un tirage supérieur à ses points de (Vo). Si le sortilège agit, les dégâts occasionnés font diminuer non pas les points de (Vi), comme dans les combats physiques, mais les points (E).

Les sorts neutres

• Les neutres se divisent aussi en deux groupes : ils comportent tous les autres sorts. Même pour se défendre ou attaquer, ces sorts ne constituent pas l'arme elle-même, mais un moyen de parvenir à porter le coup. Ce sont aussi les sorts d'analyse, de détection, de création, de guérison. Les sorts neutres peuvent aussi être psychiques (illusion) ou physiques (transformation d'objet, guérison de blessures). Pour certains de ces sorts (illusion, par exemple), on doit obtenir un score avec 4 dés supérieur à l'une des caractéristiques de base du personnage visé (Intelligence, etc.).

On a vu (définition des caractéristiques de base) que l'on pouvait utiliser des points d'Équilibre psychique pour récupérer des points de Volonté. Ceci sera utile lorsqu'on utilise la magie. Mais prudence...

Les sorts que le Magicien doit lancer « à vue » partent de son corps (tête, mains) pour se propager vers sa cible. Si quelqu'un traverse à ce moment la trajectoire du sort, il peut le recevoir (tirer les dés). S'il ne le reçoit pas, le sort peut alors continuer vers sa cible.

• Cumul : on peut cumuler plusieurs unités de sort avant de les lancer. Par exemple, attendre 15 secondes (temps de lecture × 3) et lancer un sort de feu trois fois plus destructeur (CA = 2 × 3 = 6).

• Préparation : un magicien peut lire un sort et se le rappeler pen-



dant une heure maximum, prêt à le lancer sur un simple mot. Il peut aussi « préparer » un sort pour 2 points en marge d'intelligence (mI) (ex. : I = 18 : 4 sorts en tête maximum). Chaque sort préparé et non lancé au bout d'une heure, coûte 2 points de (Vo).

Lexique des termes utilisés dans les descriptions des sorts

• Diamètre d'action : diamètre de la sphère où le sort prend effet. Ex. : 3 m signifie que le sort porte jusqu'à 1,50 m de rayon autour de son centre d'action, 0m signifie que le sort ne porte que là où il touche.

• Portée : distance maximum à laquelle le magicien peut situer le centre du diamètre d'action du sort. 0 signifie que ce sort porte uniquement autour du magicien lui-même.
Portée = 0; diamètre d'action = 0, signifie que le sort n'agit que sur l'objet ou la personne que touche le magicien.

• Tp lecture : temps nécessaire au personnage pour prononcer la formule du sort.

• Portée max. : distance maximum à laquelle le lanceur peut situer le centre d'effet du sort.

• Diamètre max. : diamètre maximum de la sphère d'espace dans laquelle le sort est effectif.

• Cumul : le lanceur de sort peut relire la formule magique autant de fois que le permet le cumul, et lancer en un seul essai un sort additionnant les effets et durant l'unité de temps de ce sort. Ceci permet de multiplier les CA ou CD en additionnant plusieurs fois le même sort utilisé en une seule unité de temps ou un seul coup; ou bien, cas de l'illusion, d'utiliser un même sort mais de deux manières différentes en même temps. (Ex. : illusion visuelle + illusion sonore).

• Type : offensif, défensif (O/D) ou neutre (N).
La CA (classe d'attaque) d'un sort offensif sera répartie par le magicien entre les personnages que touche le sort.

• Objet inerte : tout ce qui n'est ni personnage, ni résident ou créature et ne possède donc pas de fiche personnage ou résident; ceci inclut certains animaux (insectes ou autres), plantes, objets, minéraux, etc.

Consommation en pVo pour lancer un sort :

• Pour tous les sorts :
1 pVo/10 m de portée ou de distance de la cible donc 0 p/pVo au contact ou moins de 10 m.
1 pVo/1 m de diamètre d'efficacité donc 0 pVo pour un sort ne visant qu'un point ou quelques centimètres ou le corps du lanceur.

• Consommation par coup :
chaque coup porté consomme le nombre de pVo indiqué (voir chaque sort).

• Consommation par unité de temps :
chaque unité de temps que dure le sort consomme le nombre de pVo indiqué. Ex. : Flamme, 2 pVo/5 sec signifie que pour un jet de flammes de 15 sec, on consomme 6 pVo; 5 secondes est ici l'unité de temps et ne peut être divisée.

Riposte :

Si un personnage pratiquant la magie voit un magicien préparer contre lui un sort qu'il connaît, il peut tenter de lancer le sort de parade avant que son ennemi n'ait lancé le sien.

Cela est possible si l'Intelligence, la Décision et les Réflexes du personnage-victime sont tous trois supérieurs à ceux du lanceur.

Cela est valable pour un personnage attaqué par un résident, mais aussi pour un résident attaqué par un personnage!

Règle optionnelle (niveau 3 de jeu) : Expérience en Magie, bonus et malus.

Si le M.J. et le groupe de joueurs sont d'accord pour que la plupart des aventures qu'ils vont jouer se déroulent dans un univers où la magie est pratiquée couramment, ils utiliseront les règles suivantes. La procédure pour voir si le sort est efficace ou non reste la même, mais le joueur qui lance les dés pour toucher ou réussir le sort va ajouter ou retrancher des points à son résultat, en fonction de la complexité du sort, et de son expérience de magicien.

a. la complexité du sort : précisée pour chaque sort, cette difficulté est traduite par un chiffre à ajouter ou retrancher au résultat du jet de 4 dés. Ainsi pour un sort particulièrement facile, on lira sur la fiche descriptive, « difficulté : +2 », alors que pour un sort complexe on verra « difficulté : −3 », rendant cette fois la réussite du sort plus indécise.
Certains sorts (neutres) nécessitant le jet de dés de pourcentage (au lieu de la somme de quatre dés à six faces pour les sorts offensifs/défensifs), la difficulté de ces sorts est exprimée en un pourcentage également. Ex. : Difficulté : + 15 % signifie, rajouter 15 aux résultats des dés. Vous noterez que « + 1 » sur la S4D (somme de quatre dés) augmente vos chances de réussite; alors que « + 15 % » sur le résultat des dés de pourcentage les diminue.

b. l'expérience : un personnage qui utilise fréquemment un sort avec succès va voir augmenter ses chances de réussite. Là aussi, ceci va se traduire par des points ajoutés au résultat des dés; de la manière suivante : chaque fois que le personnage utilise un sort avec succès, il le note; au bout de dix utilisations réussies, le joueur peut ajouter 1 point au résultat des dés à chaque fois qu'il lance ce sort : on dit qu'il a « un bonus de 1 pour ce sort ».

Ensuite, l'utilisation de ce sort 15 fois avec succès accorde un autre point de bonus, (bonus : +2), puis 20 fois supplémentaires encore un point (bonus +3), etc. Le nombre de lancers de sort réussis nécessaires à gagner 1 point de bonus supplémentaire augmente à chaque fois de 5.
Il n'y a pas en principe de limite à ces bonus, mais chaque M.J. est libre d'en fixer une (à +4 par exemple), en fonction de la nature de ses scénarios.

Pour les sorts déterminés à partir d'un dé de pourcentage (1D100), le bonus « +1 » est remplacé par un « bonus − 10 % »; c'est-à-dire que le lanceur retirera 10 (ou 20, ou 30) au résultat, la limite de ces bonus étant − 40 % au résultat des dés.

Plus simplement : le joueur qui apprend un sort le note sur une feuille spéciale, qui sera son « livre de magie ». Il fera, face à ce sort, une marque à chaque utilisation réussie. Enfin, il inscrira sous le nom du sort :
– la difficulté du sort;
– le bonus d'expérience qu'il a éventuellement acquis;
– le résultat de la somme de ces deux chiffres, qui lui permettra de lire directement le chiffre à ajouter ou retrancher du résultat des dés.

Exemple :
j'ai appris le sort « Flamme » et je m'en suis déjà servi douze fois avec succès; voici ce que je lis sur mon « livre de magie » :

Flamme : 10
difficulté : -2 bonus : +1
resultat : -1 aux dés .

Je veux lancer ce sort de nouveau; je jette les dés et je lis : 17, auquel je retire 1, j'obtiens donc 16. Je n'ai plus qu'à lire sur le tableau de combats si je blesse mon adversaire.

Voici à présent quelques sortes neutres et offensifs-défensifs, et leurs caractéristiques.

• LES SORTS NEUTRES

Sort : **Lumière**
CA : –
CD : –
Tp lecture : 1 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 2 p/min
Portée max. : 30 m
Diamètre max. : 5 m
Cumul max. : –
Type : neutre physique
Description : bien que neutre, ce sort aveugle les personnages se trouvant à l'intérieur de la sphère de lumière, pour 5 min environ. La sphère, quel que soit son volume, éclaire autour d'elle jusqu'à 15 m du centre.
Un sort *lumière* et un sort *obscurité* lancés en même temps, et se touchant, s'annulent.
Le lanceur peut déplacer ce sort dans les limites de sa portée. Pour voir si ce sort fonctionne, lancer un dé de pourcentage (1D100) qui doit être inférieur à (mI+mP+mA) multiplié par 4.
Difficulté : − 10 %

Sort : **Obscurité**
CA : –
CD : –
Tp lecture : 1 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 2 p/min
Portée max. : 30 m
Diamètre max. : 5 m
Cumul max. : –
Type : neutre physique
Description :
ce sort crée une sphère où la lumière ne pénètre, ni ne sort.
Les personnages à l'extérieur de la sphère d'obscurité voient un nuage flou et noir; ceux à l'intérieur sont dans le noir absolu.
Un sort *lumière* et un sort *obscurité,* lancés en même temps et se touchant, s'annulent.
Le magicien peut déplacer ce sort dans les limites de sa portée. Pour voir si ce sort fonctionne, tirer 1D100 qui doit être inférieur à (mI+mP+mA) multiplié par 2.
Difficulté : + 10 %

Sort : **Détection**
CA : –
CD : –
Tp lecture : 2 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 2 p/min
Portée max. : 10 m
Diamètre max. : 5 m
Cumul max. : –
Type : neutre physique
Description :
ce sort permet de détecter une chose bien précise, annoncée à l'avance, et connue du Magicien : un piège ou un mécanisme de bois, de métal, la présence d'un sort sur un objet, la présence d'un être vivant... Le Magicien ne situera pas exactement ce qu'il pourrait détecter à l'intérieur de la sphère d'action : son indication sera toujours vague.
Pour voir si le sort réussit, tirer 1d100 qui doit être inférieur à (mP+mI+mA) multiplié par 4.
Difficulté : − 10 %.

Sort : **Illusion**
CA : 0 (sort affectant l'Intelligence; SD4 > (I) pour toucher)
CD : –
Tp lecture : 2 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 3 p/min (1 p/min*)
Portée max. : 20 m
Diamètre max. : 10 m
Cumul max. : 2
Type : neutre psychique affectant l'Intelligence
Description :
ce sort permet de créer une illusion visuelle, sonore, affectant l'un des cinq sens. Les victimes doivent se trouver à moins de 20 m du lanceur de sort et dans la sphère d'action, l'illusion elle-même pouvant sembler être n'importe où. Le magicien lance 4 dés : les victimes croient à l'illusion si leur Intelligence est inférieure à ce jet de dé; elles n'y croient pas si leur Intelligence est supérieure.

* Une illusion visuelle d'une image immobile ne coûte qu'un point de (Vo).

Le cumul permet de toucher deux des cinq sens en une fois, ou d'ajouter 2 au résultat des dés. Une illusion ne fait jamais de dégâts.
Difficulté : 0

Sort : **Silence**
CA : –
CD : –
Tp lecture : 1 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 2 p/min
Portée max. : 30 m
Diamètre max. : 5 m
Cumul max. : –
Type : neutre-physique
Description :
aucun son n'entre ni ne sort d'une sphère de silence; et ce silence est bien sûr total à l'intérieur de la sphère.
Pour voir si ce sort réussit, tirer 1D100 qui doit être inférieur à (mi+mp+mA) multiplié par 4.
Difficulté : + 10 %

Sort : **Invisibilité**
CA : –
CD : –
Tp lecture : 10 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 4p/min
Portée max. : 0 m
Diamètre max. : 1 m
Cumul max. : –
Type : neutre-physique
Description :
seul le Magicien peut se rendre invisible. Le paysage lui apparaît alors comme une image en noir et blanc et négative. Le personnage invisible peut être détecté, surtout par les animaux, à l'odeur ou par les empreintes qu'il laisse dans l'herbe ou les sols mous. L'invisibilité inclut les vêtements et les objets que porte le Magicien. Le sort cesse s'il ne se concentre plus, ce qui arrive lors d'un combat ou contact ou s'il lance un autre sort.
Ce sort fonctionne sur un jet de dé de 1D100 inférieur à (mI+mP+mA) multiplié par 2.
Difficulté : + 20 %

Sort : **Vent**
CA : –
CD : –
Tp lecture : 3 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 3 p/(1 à 6 h)
Portée max. : 20*
Diamètre max. : 20*
Cumul max. : –
Type : neutre-physique
Description :
* Ce vent souffle à environ 30 km/h. Il ne provient pas du magicien lui-même, et sa portée et sa sphère d'action ne coûtent pas de pVo au lanceur. Le vent étant capricieux, le MJ lancera 1D6 dont le résultat indiquera le nombre d'heures que durera le sort si le magicien ne l'interrompt lui-même. Ce vent se poursuit sans que le Magicien se concentre, mais cesse s'il lance un autre sort.
Ce sort fonctionne sur un jet de 1D100 inférieur à (mI+mP+mA) multiplié par 4.
Difficulté : – 10 %

LES SORTS OFFENSIFS/ DÉFENSIFS

Sort : **Éclair**
CA : 5
CD : –
Tp lecture : 1 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 4p/cp
Portée max. : 5 m
Diamètre max. : 0 m
Cumul max. : 4
Type : offensif/défensif-physique
Description :
l'éclair part de la main du lanceur. Seule parade possible, un écran de plastique ou de bois sec, ou un système faisant paratonnerre sur la trajectoire séparant le Magicien de sa victime. (Le bruit équivaut à celui d'une arme à feu).
Sur un objet inerte, l'éclair peut mettre le feu ou le briser. Pour réussir, lancer 1D100 qui doit être inférieur à (mI+mP+mA). -
Difficulté : – 10 %

Sort : **Choc**
CA : 3/cp
CD : –
Tp lecture : 1 min
Consommation de pVO par coup ou par unité de temps : 2 p/cp
Portée max. : 30 m
Diamètre max. : 3 m
Cumul max. : 2
Type : offensif-physique
Description :
le choc peut aider à ouvrir une porte, assommer un adversaire ou le pousser s'il est en équilibre instable, ce sort facile réussit systématiquement sur les objets inertes. Cumul de S4D + 3 pour briser un « obstacle ».
Difficulté : + 1

Sort : **Protection de choc** (armure magique)
CA : –
CD : 3/cp
Tp lecture : 1 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 1p/min + 2 p/coup reçu
Portée max. : 10 m
Diamètre max. : 1 m
Cumul max. : 2
Type : défensif-physique
Description :
en lisant 3 fois la formule pour 1 min d'efficacité, la CD = 9. Le diamètre ne permet de protéger qu'une personne ou l'objet de cette taille. Ce sort protège des armes blanches du choc et des projectiles, magiques ou non. Même effet qu'une armure.
Ce sort simple fonctionne systématiquement, tant que le lanceur a assez de pVo !

Sort : **Flamme**
CA : 2/5 sec
CD : 3
Tp lecture : 5 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 2 p/5 s
Portée max. : 30 m
Diamètre max. : 10 m
Cumul max. : 5
Type : offensif/dépressif-physique
Description :
un trait de feu part de la main du

lanceur et « explose » en une fleur de flamme de quelques centimètres de diamètre ou plusieurs mètres, si le lanceur a investi des pVo supplémentaires dans ce but. Les vêtements protecteurs restent valables pour cette attaque magique (voir tableau des CD). Une attaque *flamme* et une attaque *froid* sur la même personne s'annulent.
Sur un objet inerte, le sort fonctionne sur un jet de 1D100 inférieur à (mI+mP+mA) multiplié par 4.
Difficulté : 0

Sort : **Parade contre flamme**

CA :
CD : 2/5 s
Tp lecture : 2 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 1 p/5 min de « veille » + 1 p/5 s de parade en cas d'attaque
Portée max. : 10 m
Diamètre max. : 2 m
Cumul max. : 5
Type : offensif/défensif-physique
Description :
ce sort fait effet de bouclier thermique contre le feu d'origine naturelle ou magique. Il peut protéger, à son diamètre maxi, jusqu'à cinq personnes serrées sans bouger contre le lanceur, qui ne peut plus alors bouger non plus.
Le lanceur doit réussir un jet de 1D100 inférieur à (mI+mP+mA) multiplié par 4.
Difficulté : 0

Sort : **Froid** (−70°)

CA : 2/5 s
CD : –
Tp lecture : 5 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 2 p/5 s
Portée max. : 30 m
Diamètre max. : 10 m
Cumul max. : 5
Type : offensif-physique
Description :
un rayon bleu part de la main du lanceur, et fleurit autour du point cible d'un diamètre allant de quelques centimètres à plusieurs mètres suivant les pVo investis par le lanceur dans ce but.
Deux sorts successifs ou cumulés suffisent à geler l'eau ou à créer un brouillard dense, pour cinq minutes environ.
Pour lancer ce sort sur un corps inerte (tout ce qui n'est ni personnage, ni résident), le lanceur doit obtenir sur un jet de 1D100 un score inférieur à (mI+mP+mA), multiplié par 4.
Les vêtements protecteurs restent valables pour une attaque magique (voir tableau des CD). Une attaque *flamme* plus une attaque *froid* sur la même personne s'annulent.
Difficulté : 0

Sort : **Parade contre froid**

CA :
CD : 2/5 s
Tp lecture : 2 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 1 p/5 min de « veille » + 1 p/5 s de parade en cas d'attaque
Portée max. : 10 m
Diamètre max. : 10 m
Cumul max. : 5
Type : offensif/défensif-physique
Description :
ce sort protège du froid naturel ou magique.
Le lanceur doit tirer un jet de 1D100 inférieur à (mI+mP+mA) multiplié par 4.
Difficulté : 0

Sort : **Attaque mentale**

CA : 3
CD :
Tp lecture : 10 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 4 pVo/min
Portée max. : 30 m
Diamètre max. : 3 m
Cumul max. : 2
Type : offensif/défensif-psychique
Description :
la victime ressent une vive douleur au crâne, comme si une main lui broyait le cerveau. En plus des points d'Équilibre perdus, la victime est déconcentrée par ce sort : elle retire 4 points à ses jets de dés si elle tente de combattre durant les deux rounds suivants, et divise par deux ses pourcentages de chances d'accomplir des actions demandant un minimum de concentration.
Si la victime est un Magicien elle pourra, sans les malus décrits cidessus, lancer le sort *« barrière mentale »*; étant déjà agressé, elle consommera alors 8 pVo au lieu de 4.
Difficulté : − 3

Sort : **Barrière mentale**

CA : –
CD : 3
Tp lecture : 2 min
Consommation de pVo par coup ou par unité de temps : 1 pVo/min, tant que le Magicien n'est pas attaqué; 4 pVo/min s'il subit une attaque mentale; 8 pVo/min si le Magicien lance ce sort alors qu'il subit déjà une attaque mentale.
Portée max. : 0
Diamètre max. : 1 m (le lanceur + une personne collée à lui)
Cumul max. : 2
Type : offensif/défensif-psychique
Description :
servant surtout de parade contre l'*Attaque mentale,* ce sort permet également au Magicien qui le lance, s'il n'est pas attaqué par ailleurs, de voir une *illusion* lancée par un autre Magicien, en ayant conscience qu'il s'agit d'une illusion. Pour que ce sort fonctionne, le lanceur doit réussir un jet de 1D100 inférieur à (mI+mP+mA) multiplié par 4.
Difficulté : + 20 %

CHAPITRE 7

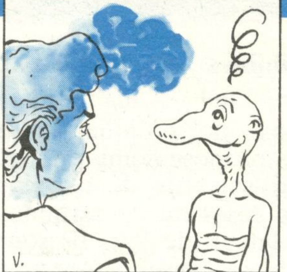
LE TRANSFERT

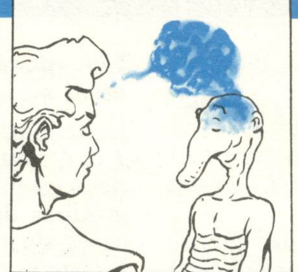
Dès que la partie commence les personnages peuvent « changer de peau » temporairement, et investir le corps d'une créature ou d'un résident créé par le M.J.
Pour cela, certaines conditions doivent être réunies :
1. la distance. La tentative de transfert n'est possible que, si le personnage du joueur se trouve à moins de 20 mètres du personnage manipulé par le M.J., dans lequel il désire se transférer.
2. le déroulement de la tentative de transfert :
- le joueur annonce *« transfert »;*
- le M.J. consulte ses notes et mesure la résistance psychique de la créature qui subit le transfert en calculant la somme de ses volonté (Vo), équilibre (E) et intelligence (I), multipliés par 4;
- désormais le joueur ne peut plus se dérober à, au moins, un jet de dés. Il lance 4 dés et annonce au M.J. la somme réalisée.

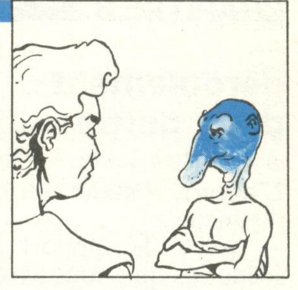
Chaque lancer de dés coûte 1 point Vo. Le joueur peut s'arrêter après chaque lancer de dés. Il perd simplement le nombre de points Vo correspondant à son nombre de lancers de dés;
- lorsque le total des scores réalisés dépasse la résistance psychique de la créature ou du résident, le M.J. annonce : *« Transfert réussi ».*

Formule :
Calcul de la résistance au transfert :
Rt = (pVo + pE + pI) × 4.
On jette les dés jusqu'à ce que le total = Rt du résident « à investir ». Chaque jet de dés consomme 1 point de Vo.

Afin de distinguer la créature, ou le résident « occupé », sur ce dernier apparaît un triangle vert seulement visible par les personnages-joueurs.
Dans la pratique, plusieurs cas peuvent se présenter. Un joueur peut être amené à abandonner la tentative de transfert si son personnage n'a plus qu'un point en Vo ou que le personnage auquel il s'est attaqué lui semble trop fort.
Un personnage qui perd son dernier point de Vo en réussissant son transfert devient fou, et attaque tout ce qui est vivant autour de lui. Il attaque avec son nouveau corps... Si les autres personnages tentent et parviennent à le maîtriser, puis le soignent, le transfert sera considéré comme réussi (voir page 22, « comment maîtriser un personnage devenu fou »!). Si un personnage échoue dans sa tentative de transfert, il reprend simplement son apparence originelle.







Conséquences du Transfert :
le personnage dispose d'un nouveau corps avec toutes les caractéristiques physiques qui lui sont propres, c'est-à-dire qu'il en a la perception (P), les réflexes (R), la force (F), la vitalité (Vi) et l'adaptation (A).
En revanche, la créature ou le résident ne conserve aucune des caractéristiques psychiques que le M.J. lui avait attribuées.
Si l'hôte ou le résident qui abrite un « Transfert » tombe à 0 point force (F), le personnage tombe également à 0 point F. Si l'hôte ou la créature meurt, le personnage meurt également.
Le corps du personnage qui se transfère dans un hôte tombe en catalepsie sur place, et doit être mis en sûreté par lui-même, ou par ses coéquipiers (chambre d'auberge, caverne dissimulée, etc.).

La réminiscence :
Toutes les 10 minutes (temps réel); le joueur peut faire un jet de dés, appelé « Jet de réminiscence » : le joueur lance 4 dés. Si la somme réalisée est inférieure ou égale à sa valeur en Vo (caractéristique de base), le M.J. doit lui fournir un renseignement portant sur les connaissances dont disposait la créature ou le résident avant qu'il subisse le Transfert : un numéro de code, par exemple; ou encore, l'endroit où se trouve une clé, un document, etc.).

Avantages du Transfert :
il permet de se faire passer pour un habitué des lieux, donc de passer inaperçu. Quand le groupe de personnages ou le personnage lui-même est en grand danger, le Transfert est, alors, une ultime ressource. Un atout considérable : s'approprier temporairement des caractéristiques physiques d'un personnage créé par le M.J.

Retour de Transfert :
dès qu'un personnage manifeste son désir de recouvrer son apparence première, il annonce *« retour de Transfert ».* Il doit se plier à la même procédure qui lui avait permis d'accomplir le transfert : le lancer de dés et la proximité moins de 20 m de son propre corps. En cas d'échec, le personnage reste prisonnier de son apparence et du scénario créé par le M.J., et cela tant qu'une nouvelle tentative n'a pas été couronnée de succès!
Comme lors de la tentative de Transfert, chaque lancer de 4 dés consomme 1 point de Volonté (Vo) et la chute du score à zéro « rend fou ».
L'expérience consécutive au Transfert n'est acquise qu'après le retour de transfert.
Un transfert peut avoir lieu en tout début de mission. Ceci est détaillé dans le chapitre 8, paragraphe « début de partie ».

déroulement de la partie

L'encart remplit deux fonctions distinctes :
— servir de support aux quatre scénarios que nous avons conçus : page 68;
— servir de support à la création de vos propres scénarios (voir « créez votre scénario », page 50).
Dans l'un ou l'autre cas, toute la surface représentée ne sera pas forcément utilisée. Précisons dès à présent que les pions ne sont pas destinés à être posés et déplacés sur la carte. Aussi, il n'est pas nécessaire de contrecoller ce plan sur un morceau de carton ou une surface rigide.

Comment lire la carte?

Sur les bords du plateau de jeu, à gauche et en haut, figurent des chiffres et des lettres. Ce système de coordonnées permet de désigner chaque case au croisement d'un rang et d'une colonne. Par exemple, le centre du village est en V 10; le groupe de maisons sur l'île, en BB 25; la partie nord-ouest du lac de volcan en P 34, etc. Chaque carré a 50 mètres de côté. Vous avez la possibilité de changer l'échelle de la carte et de considérer, par exemple, que chaque carré a 100 mètres de côté. Mais dans un premier temps, il est préférable d'en rester à l'échelle définie : 1 cm de carte correspond à 50 mètres sur le terrain.
Le code des couleurs qui définit les données physiques de la carte est proche de celui utilisé dans les cartes classiques : en marron ou ocre-jaune, les montagnes et les plateaux; en vert sombre, les forêts; en vert clair, la plaine; en jaune, les routes principales; les traits noirs sinueux, les chemins secondaires; en vert-pomme, les marécages; en rouge, la ville (ou le village); en orange, les ruines. Les signes en forme de π représentent les entrées de galeries de mines.

Les possibilités d'« agrandissement » :

les scénarios « prêts à jouer » que *J & S* vous propose comprennent des agrandissements de certains groupes de cases ou de certaines cases du plateau de jeu. Ils sont indispensables pour préciser l'action qui se déroule dans un endroit très précis; par exemple, autour ou dans une maison.
A la limite, un scénario entier peut se dérouler dans une seule case du plateau de jeu, suffisamment agrandie pour y jouer. Dans ce cas, tous les éléments constituant l'environnement devront figurer dans cette case.
C'est dire que la carte constitue une inépuisable base de jeu, pouvant être utilisée à toutes les époques. Tour à tour, le village peut, selon les scénarios, être un village contemporain, une juxtaposition de huttes, une bourgade médiévale ou une cité du futur.

Utilisation de l'encart :

en début de partie, seul le M.J. dispose de l'encart, page 73 : il y suit la progression des personnages. Il arrive qu'il le prête aux joueurs, notamment si ceux-ci ont rencontré un résident (dans le scénario), qui lui-même dispose d'un plan de la région qu'ils traversent. La carte est donc le premier support de la description que le M.J. fait aux personnages.
Par exemple, si les personnages sont sur le pont en T 8 et regardent vers le nord-ouest, le M.J. en fait facilement la description physique : *« à droite et à gauche, il y a des champs. La route se dirige vers le nord-ouest et disparaît derrière la bordure de la forêt. Plus vers le nord, il y a des plateaux sans végétation »*.
Dès que les personnages abordent une nouvelle case, le M.J. fait une première description sur le modèle présenté, puis se reporte aux descriptions dont il dispose, ou qu'il a préparées (voir scénarios et « créez votre scénario », pages 50 et 68).

Les pions personnages :

ils sont utilisés en dehors du plateau de jeu par les joueurs, dès que la complexité de la situation exige que chaque joueur définisse la position de son personnage par rapport aux autres.
Concrètement, au cours d'un combat à plusieurs, par exemple, pour éviter une certaine confusion dans la position des différents joueurs, le M.J. demande que chaque personnage soit représenté par un pion. Les joueurs posent sur la table leurs pions les uns à côté des autres. Cette procédure situe, sans longs discours, les positions respectives des personnages.
Par exemple : le M.J. prend une feuille de papier blanc, trace rapidement au crayon les contours d'une pièce et dit : *« le chef de vaisseau spatial est situé ici* (il pose le pion représentant un personnage de Science-Fiction), *comment êtes-vous placés dans la pièce? »*. Et chaque joueur positionne son pion/personnage.
Mieux encore, les habitués des jeux de rôle peuvent y placer des figurines de plomb (voir « conseils pratiques », page 52).

RÉSIDENTS ET CRÉATURES

C'est le domaine de la suspicion par excellence!
Pour l'intérêt du jeu, il est indispensable que le joueur ne sache jamais qui est en face de lui : ami ou ennemi?
En effet, les personnages sont partagés entre le désir de prendre contact avec des résidents, pour obtenir des informations importantes, leur demander de leur rendre service, de participer à leur mission, etc.; et la crainte de tomber sur des individus ou des créatures redoutables. Le M.J. doit ménager et entretenir cette ambiguïté, car, si toutes ses Créatures sont systématiquement hostiles,

les personnages céderont à la tentation de se frayer, dans ce type de scénario, un chemin à coup de laser ou d'épée à deux mains, ce qui est, franchement, un peu simpliste.
La règle est simple : le M.J. décide à l'avance de l'attitude globale du résident ou de la Créature : il est avenant, hostile, sensible, irascible, etc. Cette attitude est consignée par le M.J. sur chaque fiche de résident. En prime, il peut ajouter quelques détails difficiles à deviner, mais que les joueurs pourront découvrir, s'ils s'en donnent la peine.

Comment lire une fiche de résident/créature?

Chacune des explications qui suit est précédée d'un chiffre ou d'un nombre qui renvoie à la figure 12, servant d'exemple.

1. La partie la plus haute de la fiche a été laissée libre pour permettre une identification rapide. Selon vos goûts, vous pourrez choisir une couleur, par exemple, bleue, et colorier la bande;

2. Type : humain, animal, monstre et plus précisément s'il s'agit d'un animal ou d'un monstre, le nom qu'il porte;

3. Apparence comprend : la taille, le poids approximatif et quelques précisions dans le cas d'une créature extraordinaire;

4. Nom : il peut jouer un rôle important dans le scénario. Notez-le dans cette case.

5. Rôle : en un ou deux mots, sa profession ou son rôle dans le scénario. En bas de la fiche un espace plus important (24) permet de définir plus précisément ce qu'il fait, et comment il réagit;

6. Case : les points 6, 7, 8 et 9 rassemblent les informations qui permettent de « circuler » rapidement entre votre plan global, les agrandissements de ce plan et les notes de votre carnet de M.J. La case est désignée par deux éléments : la lettre et le chiffre qui figurent sur le plan général;

7. Numéro : sur l'agrandissement de la case est noté le numéro correspondant à l'emplacement de la créature ou du résident. C'est là qu'il se tient soit en permanence, soit à certains moments, ou éventuellement où il peut apparaître. C'est également sous ce numéro que dans vos notes vous les retrouverez. S'il existe un plan plus précis, par exemple, un agrandissement, une lettre (a, b, c, etc.) situera la créature ou le résident avec une précision absolue;

8. Lettre : particulièrement utile dans un plan de maison pour désigner les différentes pièces, et donc l'endroit où est placé votre créature ou votre résident;

9. Page : il s'agit du numéro de la page où vous avez pris des notes concernant cette créature ou ce résident;

10. Horaire : les points 10, 11, 12 définissent la rencontre possible de la créature et des personnages. Si votre créature est « horaire », les personnages ne la rencontreront en arrivant sur le lieu où elle vit, que si votre montre ou votre

(1)

type : (2)	nom : (4)
apparence : (3)	rôle : (5)
case : (6) n° : (7) lettre : (8) page : (9)	horaire : [-] (10) itinérant : % (11) fixe : (12) a : b : c : d :

I	P	attitude/étranger : (14)
(13)		résistance Δ : (15)
D	R	vitesse dépl^{t} : (16)
		dépl^{t} discret : % (17)
Vo	F	pouvoirs : (18)
		connaissances : (19)
E	Vi	objets : (20)
		armes : (21) (CA =)
C	A	défense : (22) (CD =)
		séquence d'attaque : (23)

Rôle dans le scénario : (24)	Objets : (25)

p F (26)	p Vi (27)	p Vo (28)	p E (29)

Figure 12 : feuille de créatures/résidents

réveil indique la tranche de temps où elle se trouve dans ce lieu.
Vous notez (5 - 35), les personnages ne la rencontreront que si l'aiguille des minutes est placée entre 5 et 35.

11. Itinérant : si vous placez un nombre devant le signe pourcentage, cela veut dire que la créature passe par là de temps en temps. Le pourcentage indique la « chance » de rencontrer la créature. Le M.J. effectue un tirage de pourcentage dès que les personnages atteignent le lieu où la créature risque de passer. Comme pour tout tirage de pourcentage, le M.J. considérera qu'elle est sur les lieux : si le résultat du tirage est inférieur ou égal au nombre indiqué sur la fiche;

12. Fixe : marquez « oui », si le résident ou la créature ne se déplace jamais ou seulement dans un espace très restreint. S'il ne se déplace qu'à l'intérieur d'une maison ou d'un local quelconque, indiquez (si vous voulez être très précis) le pourcentage de le rencontrer dans chacune des pièces, désignées par les lettres a, b, c et d;

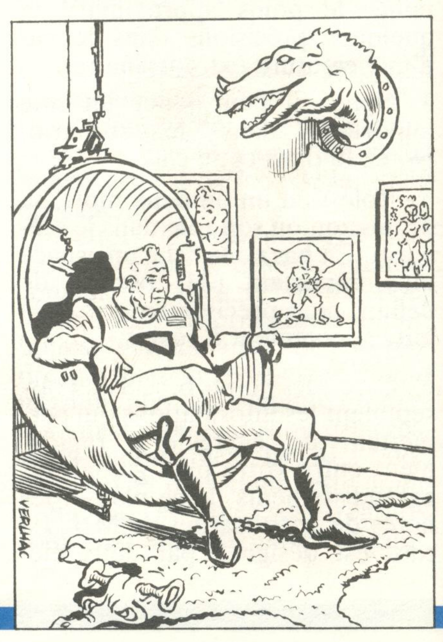
13. Grille de caractéristiques : à l'image d'un personnage, une créature ou un résident possède une grille de caractéristiques. Cela évite tout litige sur ses capacités et permet de les définir avec autant de précision qu'un personnage. Même si vous êtes certain de ne jamais utiliser toutes les caractéristiques de base de cette créature ou de ce résident, il est conseillé de remplir toutes les cases;

14. Attitude à l'égard des étrangers : choisissez le qualificatif qui définit le mieux à votre créature ou votre résident : bienveillante, neutre, curieuse, furieuse, hostile, méfiante, etc. C'est un des points qu'il est indispensable d'annoncer aux personnages dès que la créature ou le résident et les personnages sont à une dizaine de mètres les uns des autres;

15. Résistance psychique à la tentative de transfert : indiquez un nombre de 30 à 150. Ce nombre représente le total des points que doit accumuler un personnage consécutif à un certain nombre de lancers de dés pour réussir le transfert de sa personnalité dans le corps de la créature ou du résident;
16. Vitesse de déplacement par tour : le nombre de mètres parcourus par « tour », c'est-à-dire par action de jeu. Ce chiffre permet d'évaluer la fuite ou la poursuite;
17. Déplacement discret : le nombre placé devant le signe « pourcentage » indique la capacité de la créature à surprendre les personnages si elle les a repérés. Si le cas se présente, le M.J. recourt au tirage de pourcentage;
18. Pouvoirs : réels ou magiques. Réels, ce sont les possibilités du résident de déclencher, par exemple, une alarme. Magiques : il est seulement question de sa principale caractéristique « magique », définie dans la case « rôle dans le scénario »;
19. Connaissances : les informations que possède le résident ou la créature, si elle parle à propos du scénario. Si les personnages arrivent à la convaincre de parler, elle leur fournit les renseignements consignés sur la fiche;
20. Arme : si la créature ou le résident est armé, le M.J. marque à cet endroit de la fiche son (ou ses) arme : une seule suffit généralement;
21. C.A. ou « classe d'attaque de l'arme » : le tableau des armes indique la valeur offensive de l'arme utilisée par la créature. Il suffit de reporter ce chiffre en regard de C.A.;
22. C.D. ou « classe de défense » : ce chiffre indique la valeur défensive d'une protection quelconque, armure, gilet pare-balles, etc., ou de la valeur défensive d'une arme;
23. Séquence d'attaque : type de comportement au combat. Par exemple « n'attaque qu'un personnage seul », « prend la fuite après sa première attaque », « se dérobe dès la perte de plus de 5 pVi », etc.;
24. Rôle dans le scénario : ce résumé du résident ou créature évite à avoir à relire toutes les notes sur les principales éventualités prévues par le M.J. Par exemple : « cette Créature est la seule à connaître les chiffres du code qui permet de… », etc.;
25. Objets : uniquement ceux que le résident porte sur lui : clefs, argent, documents, etc.;
26 à 29 : ces cases permettent de « gérer » à l'aide de bâtonnets faits au crayon l'éventuelle perte de points de (Vi), de (F), de (Vo) et d'(E) de la créature.
Dans les pages suivantes, vous trouverez un certain nombre de fiches de Créatures et de résidents « standard », que vous pourrez utiliser dans vos propres scénarios ou dans ceux qui vous sont proposés.

FEUILLE D'EXPÉRIENCE

Dès le début de la partie, le Meneur de Jeu établit une « feuille d'expérience » (voir modèle page ci-contre).
Elle sert tout au long de la partie à comptabiliser les points d'expérience que les joueurs acquièrent.



Dans chacune de ses colonnes figure le nom d'un des personnages. Les rangées représentent les catégories d'actions qui entraînent l'acquisition de points d'expérience. Au cours de la partie, le M.J. place des bâtonnets dans les cases. En fin de partie (voir « fin de partie »), chaque joueur reçoit un certain nombre de points d'expérience qui serviront à modifier ses caractéristiques de base.

Comment remplir la feuille d'expérience?

Cette feuille comprend 6 catégories d'expérience : adaptation, contacts, combats, documents, objets et transfert (voir définition des catégories).

Chaque fois qu'un personnage (ou tout le groupe) réussit une action soumise à un ou plusieurs jets de dés (dés de % compris), le M.J. trace un bâtonnet dans la case qui convient. S'il s'agit d'une action réussie par un personnage seulement, le M.J. placera un bâtonnet au croisement de la colonne de ce personnage et de la catégorie d'action réussie.

Par contre, dans le cas de la réussite d'une action collective, le M.J. placera un bâtonnet au croisement de la colonne « action collective » et de la catégorie correspondant à l'action.

noms des personnages Catégories d'expériences	Tom	Elisa	Granulf	Crédon	Fomalhot	Action collective
Adaptation	IIIII	III	IIIIII	I		II
Contacts	III	IIII	I	I		III
Combats	II			I	IIII	IIIII IIIII
Documents	IIII		I			I
Objets	IIIIII	III	IIII	IIII	IIIII	
Transfert (100)					I	
TOTAUX	500 + 400 + 160 1 060	500 + 160 + 200 860	500 160 240 900	500 + 140 + 160 800	100 + 160 + 180 500 940	16 × 50 800 800 : 5 = 160

Figure 13 : Exemple de feuille d'expérience pour 5 personnages.

ÉQUIPEMENT DU PERSONNAGE

• Matériel de mission :
le M.J. prévoit, au moment où il crée son scénario, de fournir à chacun des personnages un « sac » contenant du matériel adapté à la mission à remplir. Concrètement, avant de réunir les joueurs, il écrit sur plusieurs feuilles de papier, représentant chacune un sac, les noms des objets contenus dans chaque sac. Ces objets sont toujours en concordance avec l'époque où se déroule l'action.

Exemple : soit deux sacs pour une mission contemporaine de sabotage. Le premier sac contient :
— un pistolet automatique *Sig Neheusen* et trois chargeurs;
— un pain de « plastic » de 1 kg et 5 détonateurs;
— une minuterie électronique;
— un talkie-walkie;
— une grenade;
— des lunettes de plongée ultra-plates et une mini-cartouche d'oxygène (durée 5 minutes);
— un couteau de plongée.

Le deuxième sac :
— une pince coupante au tungstène (spéciale « barbelés »);
— une cartouche fumigène;
— une arbalette à lunette;
— 5 micro-émetteurs et l'ensemble récepteur;
— un talkie-walkie;
— une torche électrique.

Le M.J. a soin de créer des feuilles de matériel de mission, de manière qu'elles soient complémentaires, sans être trop disparates. Il plie les feuilles de matériel, qu'il donnera aux joueurs, en leur laissant le soin d'effectuer au mieux la répartition. Ceux-ci ont également le droit de procéder à tous les échanges qui leur semblent souhaitables, en fonction des caractéristiques de leur personnage.

• Matériel de survie :
il s'agit d'un tout petit paquetage identique pour tous les personnages et toutes les missions.

Il contient : des rations alimentaires concentrées; des lames de rasoir; des pansements; des pilules pour purifier l'eau; 50 mètres de nylon et des hameçons; un mètre carré de plastique ultra-fin et matériel personnel.

Au cours de leurs différentes missions, les personnages peuvent acheter ou s'emparer de matériel. Ils ont ensuite la faculté d'emporter tout ou partie de ce matériel dans leur nouvelle mission; et ce,

quelle que soit l'époque à laquelle elle se déroule. Avec cependant une restriction : ce matériel ne doit pas être visible sur le personnage.
Les joueurs notent sur leur feuille de personnage les objets qu'ils ont acquis au cours de leurs différentes missions. Chaque joueur annonce par écrit au M.J. et éventuellement, sans que les autres jouurs ne le sachent, les différents objets personnels qu'il désire emporter dans la présente mission.
Par exemple, rien ne l'empêche d'emporter 2 ou 3 grenades dans ses poches ou dans un sac, pour une mission se situant au Moyen Age. En revanche, il n'est pas autorisé à partir avec un bazooka sur l'épaule!
Le M.J., en tant qu'arbitre, est juge et souverain en la matière. Sa décision est sans appel.

• Argent :

l'argent fait également partie du matériel de mission. Le M.J. affecte, à chaque personne, une certaine somme, soit dans la monnaie de la région fréquentée, soit toute autre valeur ayant cours dans l'univers proposé.
Dans la règle optionnelle « jouer un résident » (page 53), les personnages débutent avec, en monnaie du lieu, l'équivalent d'un nombre de pièces d'or variable : pour le déterminer, le joueur lance deux dés à 6 faces (S2D) et multiplie par 10; soit une fortune de départ de 20 à 120 pièces d'or (po), 1 po représentant schématiquement l'équivalent de 500 F actuels.

PERSONNAGES « PRÊTS A VIVRE »

MEGA comporte quatre personnages prêts à être pris en main par des joueurs. Ils sont principalement destinés :
— soit à des joueurs qui ne désirent pas engager dans la mission proposée l'un de leurs personnages ou leur unique personnage, mais qui veulent néanmoins participer à l'aventure,
— soit à des joueurs débutants ne possédant pas de personnage et qui n'ont pas le temps d'en créer un avant le début de partie; c'est dommage car ils sont ainsi privés d'un grand plaisir : la création de leur personnage. Mais ce n'est que partie remise!
Ou encore à des joueurs débutants qui préfèrent faire leurs premières armes dans une « peau toute prête » afin d'accumuler un peu d'expérience avant de se lancer.

Début et fin de partie

Le début de la partie est une séquence qui dure entre 20 et 40 minutes. Voici la composition :
1. Présentation par le Meneur de Jeu du scénario général : c'est-à-dire le cadre dans lequel s'inscrivent toutes les missions. Le M.J. répond à toutes les questions et demandes de précisions des joueurs.
2. Les personnages : les joueurs qui n'ont pas de personnage en créent un ou en reçoivent un « prêt à vivre ».
3. La mission : le M.J. présente la mission pour laquelle il a convié les participants.
4. Choix d'un personnage : les joueurs, non débutants, qui possèdent déjà un ou plusieurs personnages choisissent celui qu'ils désirent engager dans cette mission.
5. Présentation des personnages : les joueurs décrivent leur personnage.
6. Distribution du « matériel de mission » par le M.J., matériel de survie et argent.
7. Le jeu proprement dit commence : le M.J. décrit la « descente », le « panoramique » et lance l'action, enfin les personnages franchissent la porte de Transit (voir début de scénario, page 47).
Les missions de *MEGA* sont sensées se situer dans des « univers parallèles », d'autres dimensions qui peuvent être :
– totalement semblables à l'univers que nous connaissons (missions de sauvetage, etc.);
– différentes (Ex. : la Terre des années 80, mais... une grippe mondiale a tué les 2/3 de la population);
– totalement différentes (univers de magie, de science-fiction, voyage dans le temps pour intervenir dans le passé... Ce qui explique que même si la mission rate, les personnages peuvent revenir sur notre bonne vieille Terre où rien n'est changé...).

PRÉSENTATION DE LA MISSION

Il s'agit d'une explication très générale qui met principalement en évidence un *objectif* à réaliser, objectif qui doit être clairement défini.
Le M.J. dit par exemple : *« Je vous ai demandé de venir ce soir pour la mission suivante. Il s'agit... »*

– de porter secours aux survivants de l'avion présidentiel qui vient de s'écraser dans la forêt vierge, aux confins du Pérou et du Brésil...
– de délivrer un de nos agents retenu prisonnier dans un ancien blockhaus, sur les bords du Rhin...
– de désamorcer la bombe qui menace de faire sauter la centrale nucléaire désaffectée de Nogent-sur-Seine...
– d'explorer les caves de la demeure du Seigneur de Tusseau, afin de découvrir comment, ou avec l'aide de quels sortilèges, il terrorise depuis plus de dix ans la contrée...
– d'explorer la troisième planète de Bénetnasch dans la Grande Ourse pour détruire les fusées qui sont pointées vers la Terre...

Mais vous pourrez également prendre exemple sur les scénarios « prêts à jouer » qui vous sont proposés page 68.

nom du personnage	Elisa GWENDAL	158 Taille	20 Apparence
niveau 2		62 Poids	4 Réputation

Caractéristique	Valeur	Modificateur
Intelligence	**16**	6
Perception	**12**	2
Décision	**14**	4
Réflexe	**11**	1
Volonté	**18**	8
Force	**10**	0
Équilibre	**15**	5
Vitalité	**16**	6
Communication	**12**	2
Adaptation	**13**	3

caractéristiques

13	vue
14	ouïe
12	odorat
10	goût
11	toucher

déceler bruit	24 %
déceler présence	10 %
déceler goût	20 %
déceler odeur	22 %
déceler détail	13 %
ouvrir coffre-fort	8 %
ouvrir serrure	40 %
fabriquer piège	56 %
fabriquer piège électro.	60 %
désamorcer piège	68 %
désamorcer piège élect.	68 %
obtenir renseignement	48 %
calmer Résident	60 %
convaincre Résident	40 %
séduire Résident	20 %
progression discrète	24 %
grimper paroi	36 %
camouflage	64 %
précision au tir	56 %
pêche	32 %
chasse	20 %
	%

	C.A.	C.D.
Matériel personnel (emporté avec accord du M.J.) :		
Matériel de mission :		
Nombre de dés jetés		
ARGENT (valeurs)		
Matériel récupéré sur le terrain		
Pouvoirs/connaissance		
Réalisation		

I	P
D	R
Vo	F
E	Vi
C	A

grille de transfert

points perdus ou dépensés

– pForce

– pVi

– pVolonté

– pÉquilibre

nom du personnage	Tom GORMAK	180	Taille	12	Apparence
niveau 2		90	Poids	5	Réputation

Intelligence		Perception	
13	3	15	5
Décision		Réflexe	
12	2	15	5
Volonté		Force	
12	2	17	7
Équilibre		Vitalité	
9	– 1	16	6
Communication		Adaptation	
8	– 2	13	3

caractéristiques

17	vue
16	ouïe
14	odorat
13	goût
15	toucher

	C.A.	C.D.
Matériel personnel (emporté avec accord du M.J.) :		
Matériel de mission :		
Nombre de dés jetés		
ARGENT (valeurs)		
Matériel récupéré sur le terrain		
Pouvoirs/connaissance		
Réalisation		

I	P
D	R
Vo	F
E	Vi
C	A

grille de transfert

points perdus ou dépensés

– pForce

– pVi

– pVolonté

– pÉquilibre

déceler bruit	26 %
déceler présence	7 %
déceler goût	23 %
déceler odeur	24 %
déceler détail	17 %
crocheter coffre	16 %
crocheter serrure	44 %
fabriquer piège	20 %
fabriquer piège électro.	36 %
désamorcer piège	32 %
désamorcer piège élect.	32 %
obtenir renseignement	12 %
calmer Résident	0 %
convaincre Résident	0 %
séduire Résident	4 %
progression discrète	52 %
escalader	76 %
camouflage	16 %
précision au tir	36 %
pêche	36 %
chasse	28 %
	%

nom du personnage	Stéphanie LEM	172	Taille	14	Apparence
niveau 2		76	Poids	20	Réputation

caractéristiques			
Intelligence	14	4	
Perception	16	6	
Décision	10	0	
Réflexe	12	2	
Volonté	11	1	
Force	16	6	
Équilibre	12	2	
Vitalité	15	5	
Communication	10	0	
Adaptation	12	2	

18	vue
16	ouïe
15	odorat
14	goût
17	toucher

déceler bruit ténu	26 %
déceler présence	10 %
déceler goût bizarre	24 %
déceler odeur ténue	18 %
détail	18 %
crocheter serrure	48 %
crocheter coffre-fort	18 %
fabriquer piège	32 %
fabriquer piège électro.	40 %
désamorcer piège	28 %
désamorcer piège élect.	28 %
obtenir renseignement	16 %
calmer Résident	12 %
convaincre Résident	4 %
séduire Résident	8 %
progression discrète	40 %
grimper paroi	52 %
camouflage	20 %
précision au tir	40 %
pêche	40 %
chasse	8 %
	%

	C.A.	C.D.
Matériel personnel (emporté avec accord du M.J.) :		
Matériel de mission :		
Nombre de dés jetés		
ARGENT (valeurs)		
Matériel récupéré sur le terrain		
Pouvoirs/connaissance		
Réalisation		

grille de transfert

I	P
D	R
Vo	F
E	Vi
C	A

points perdus ou dépensés
– pForce
– pVi
– pVolonté
– pÉquilibre

nom du personnage	Wladimir FEUNE	170 Taille	5 Apparence
niveau	A.S-T niveau 3	80 Poids	20 Réputation

Caractéristique	Valeur		Caractéristique	Valeur	
Intelligence	15	5	Perception	16	6
Décision	14	4	Réflexe	16	6
Volonté	14	4	Force	15	5
Équilibre	13	3	Vitalité	14	4
Communication	10	0	Adaptation	15	5

caractéristiques

18	vue
17	ouïe
16	odorat
15	goût
14	toucher

	C.A.	C.D.
Matériel personnel (emporté avec accord du M.J.) :		
Matériel de mission :		
Nombre de dés jetés		
ARGENT (valeurs)		
Matériel récupéré sur le terrain		
Pouvoirs/connaissance		
Réalisation		

I	P
D	R
Vo	F
E	Vi
C	A

grille de transfert

points perdus ou dépensés
– pForce
– pVi
– pVolonté
– pÉquilibre

déceler bruit	27 %
déceler présence	14 %
déceler goût	25 %
déceler odeur	26 %
déceler détail	18 %
crocheter coffre	18 %
crocheter serrure	56 %
fabriquer piège	56 %
fabriquer piège électro.	60 %
désamorcer piège	60 %
désamorcer piège élect.	60 %
obtenir renseignement	46 %
calmer Résident	28 %
convaincre Résident	16 %
séduire Résident	30 %
progression discrète	68 %
grimper paroi	64 %
camouflage	48 %
précision au tir	72 %
pêche	60 %
chasse	40 %
	%

Avec les joueurs confirmés, le M.J. peut présenter un scénario à « tiroirs »; c'est-à-dire réaliser une mission, pour découvrir des documents, ces documents qui serviront la semaine suivante pour une nouvelle mission...
Le M.J. peut également procéder autrement : annoncer, qu'en raison de l'importance de la mission et du secret qui doit l'entourer, les personnages seront contactés une fois sur le terrain, et sauront à ce moment-là, leur but précis. Cette procédure place les joueurs dans l'expectative, car ils ne savent pas lequel de leurs personnages choisir! Le M.J. n'est pas obligé de préciser quels sont les obstacles qu'ils devront franchir pour la réalisation de la mission... Cependant, pour entretenir le suspense, il peut indiquer la principale difficulté : sortilèges, espions, bêtes sauvages, monstres, gardes...
Enfin, le M.J. précise la « valeur de la mission », c'est-à-dire le nombre de points d'expérience que les joueurs se partageront (en plus de leurs mérites personnels) pour avoir réussi la mission proposée : 3 000 à 10 000 points d'expérience sont souvent mis en jeu (indépendamment du nombre de personnages).

Le choix d'un personnage : cette phase est réservée aux joueurs, qui ont déjà créé au moins deux personnages. Le moment est venu pour eux de choisir celui qu'ils incarneront au cours de la mission proposée.
Présentation des personnages : chaque joueur présente à tour de rôle son personnage; au minimum, il fournit les renseignements suivants :
nom; principales caractéristiques; sexe; apparence; réputation (surtout utile dans le cadre de la règle optionnelle « jouer un résident », page 53).
Il répondra à toutes demandes éventuelles de précisions émanant aussi bien des joueurs que du M.J.; ce dernier a le droit de consulter la feuille de personnage de chaque joueur.

LE DÉBUT DU SCÉNARIO

Le M.J., à l'image d'un véritable metteur en scène fait entrer les « acteurs sans texte » (les personnages) dans son univers « parallèle ».

• La descente : elle commence par un survol de la région à une hauteur de 500 mètres. Cette manière de procéder permet au M.J. de décrire globalement la région abordée par les personnages : relief, cours d'eau, montagnes, villes ou villages qui existent dans son scénario.
Au cours de cette description, il peut glisser certains indices qui peuvent se révéler plus tard aux personnages, si toutefois ils s'en souviennent en cours de partie...

• L'approche : c'est un nouvel arrêt à 50/100 mètres au-dessus du « village ». Chaque fois, le M.J. décrit ce que les joueurs peuvent voir... Plus on se rapproche du sol, plus les descriptions deviennent précises : rues, magasins, tavernes, groupe d'habitants, etc.

• La porte de transit : c'est l'endroit précis, où les joueurs entrent et sortent du scénario (Le M.J. peut en placer plusieurs dans son scénario).

• L'atterrissage ou panoramique : ce terme cinématographique correspond bien à la description (360°) que le M.J. fait de l'endroit où les personnages atterrissent.
Le décor est parfaitement figé. Pas un souffle; pas un bruit; pas une odeur. Tout est immobile, pas une créature, pas un résident, pas un animal ne bouge. Les joueurs ont le droit de demander au M.J. de préciser tel ou tel point de détail. Quand tous les joueurs estiment être suffisamment renseignés, le M.J. annonce : *« Action »;* tous les personnages franchissent alors la porte de Transit. Aussitôt la vie reprend ses droits. L'aventure commence...

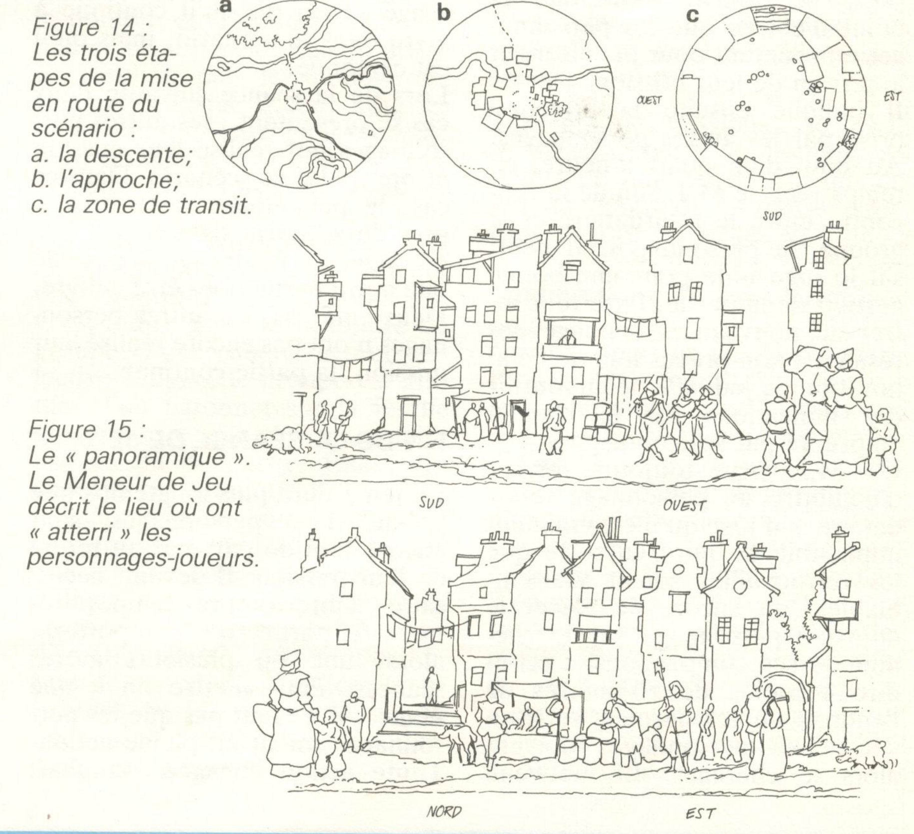


Figure 14 : Les trois étapes de la mise en route du scénario : a. la descente; b. l'approche; c. la zone de transit.

Figure 15 : Le « panoramique ». Le Meneur de Jeu décrit le lieu où ont « atterri » les personnages-joueurs.

En cours de partie, les changements de personnages sont absolument interdits.

Entrée d'un personnage :
la situation se présente lorsque l'un des joueurs est tout simplement en retard et que les autres ont déjà commencé à jouer, et que leurs personnages sont en action sur le terrain.
Pour faire participer le personnage-joueur retardataire, le M.J. doit lui préciser que son admission dans le scénario se fait à ses risques et périls. Jusqu'à ce qu'il retrouve les autres personnages, il sera seul et ne pourra compter que sur ses propres ressources pour survivre. Le joueur décide ou non d'engager le personnage qu'il incarne. Cette entrée n'est réalisable que durant la première journée fictive d'action des personnages. Au-delà, le rendez-vous entre les personnages n'aurait plus de sens.
Le M.J. résume alors la mission, la descente, la description de la porte de transit, c'est-à-dire le point d'entrée que les personnages empruntent pour pénétrer sur le terrain de leur mission.
Il indique ensuite la direction prise par les autres personnages. Au bout d'un quart d'heure, en temps réel, le M.J. simule la rencontre entre le retardataire et le groupe de personnages. Il peut, s'il le juge utile pour une bonne gestion de la partie, faire rencontrer au nouveau personnage des résidents non prévus lors de l'élaboration du jeu, afin de lui fournir des indications sur le chemin emprunté par ses compagnons.
Un M.J. peut toujours refuser d'admettre un personnage retardataire, s'il juge qu'il est vraiment impossible de faire en sorte que les retrouvailles soient vraisemblables; ou encore de placer le nouveau personnage sur le chemin de ses compagnons, c'est-à-dire à moins de 50 mètres de l'endroit où ces derniers se trouvent. Les personnages doivent alors le chercher. Le nouveau personnage ne sachant pas où le M.J. l'a placé, il ne peut renseigner le reste du groupe.
Le M.J. annonce, peu après l'arrivée du nouveau joueur : *« quelque chose vous dit qu'un allié n'est pas bien loin... Il est à moins de 50 mètres de vous, vous devez le trouver avant de poursuivre votre mission... »*
Le M.J. peut, aussi, dissimuler le nouveau joueur dans une pièce, dans une maison où tout autre endroit qui lui convient. Le nouveau personnage est « endormi » : c'est-à-dire que les autres personnages le « réveilleront » au moment où ils le trouveront.
... ou sortie :
la partie dure plus longtemps que prévu, et l'un des joueurs doit partir! Que se passe-t-il?
— le joueur accepte de confier son personnage à l'un des autres joueurs. Ce joueur manipule dès lors deux personnages;
— le joueur refuse de confier son personnage à un autre joueur. Dans ce cas, le personnage est « figé » : on dit qu'il continue à vivre dans le scénario, mais qu'il est camouflé.
Lors de la séance suivante deux cas se présentent : les autres personnages ont réalisé leur mission et ont quitté ce scénario. Dans ce cas, le personnage reste prisonnier du scénario dans lequel il a été figé. Il faudra qu'il attende une autre partie pour être délivré. Deuxième cas, les autres personnages n'ont pas encore réalisé leur mission; la partie continue.

FIN DE LA SÉANCE DE JEU

Le jeu a duré plus longtemps que prévu. Les personnages sont encore loin de parvenir au terme de leur mission. Il devient nécessaire d'interrompre temporairement la partie, qui comportera, alors, une ou plusieurs autres séances. Pour mettre fin à une séance, il ne faut pas que les personnages soient en pleine action. Toute action engagée : combat, ouverture de porte, dialogue avec des résidents, etc., doit être menée à son terme. Cette condition remplie, joueurs et Meneur de Jeu décident d'interrompre la séance : les personnages établissent un « camp ». C'est-à-dire un lieu de stationnement où ils seront à l'abri de tout. Par exemple, dans la nature, les personnages choisissent une clairière, une ville, une pièce dans une maison, etc. Ce lieu est connu des joueurs et du M.J.; lors de la prochaine séquence, la partie reprend là où elle a été interrompue.

interruption d'une mission :
à tout moment, un ou plusieurs ou même tous les joueurs ont le droit de décider de mettre fin à leur mission. Cette décision n'est nullement soumise à un consentement collectif : un personnage peut quitter la mission seul, en dépit des critiques et des observations qui lui sont faites par les autres personnages. Le personnage qui « abandonne » ses coéquipiers les affaiblit bien évidemment.
Le plus souvent, c'est d'un commun accord que les personnages décident d'abandonner l'aventure. Les raisons de ce « départ » sont multiples, mais les plus fréquentes sont : la difficulté de la mission, la trop grande faiblesse des personnages...
Quelle que soit la raison qu'invoquent les personnages, il faut suivre la procédure suivante :
1. les personnages en Transfert doivent d'abord retrouver leur aspect physique normal (voir le « retour de transfert »);
2. les personnages doivent rejoindre une « porte de transit »! celle par laquelle ils sont arrivés, ou l'une de celles que le M.J. a placées çà et là dans le scénario.
Si les personnages, pour une raison ou pour une autre, ne peuvent regagner une porte de transit, ils demandent que soit engagée la « procédure de secours » (voir plus loin). Si la procédure de secours fait perdre au personnage

une partie des avantages acquis au cours du scénario, en revanche, elle permet de sauver les personnages.
3. dès que les personnages sont au niveau d'une porte de transit, ils « décollent » (inverse de la « descente »). La partie prend fin immédiatement.
Commence alors le calcul de l'expérience acquise au cours du scénario. C'est-à-dire la modification des personnages (voir « calcul de l'expérience »ci-après).
procédure de secours :
elle permet de sauver des personnages, mais grève lourdement le capital d'expérience acquis en cours de route. Comme dans le retour de mission normal, le « décollage » se fait immédiatement.
Les personnages qui demandent à bénéficier de la procédure de secours doivent abandonner tous les objets qu'ils transportent : objets acquis au cours de la mission, matériels personnels, et tous objets dont ils sont porteurs. Cela est valable, que la mission ait ou non été réussie. La procédure de secours est valide en tous lieux du scénario.

FIN DE PARTIE

Dès qu'ils ont quitté le scénario, les personnages reprennent immédiatement, mais momentanément, les caractéristiques qui étaient les leurs en début de partie. On considère, en effet, que la fatigue concernant la (F) ou la (Vo) s'estompe, dès que les personnages repassent la porte de transit.
Ces retrouvailles ne sont que momentanées pour les personnages puisque, en fonction, d'une part de l'échec ou de la réussite de leur mission, et d'autre part de leurs actions collectives et individuelles, ils vont gagner des points d'expérience qui serviront ensuite à améliorer leurs caractéristiques de base.

Ces points d'expérience comportent trois catégories différentes de points :
- points de mission;
- points d'actions collectives;
- points d'actions individuelles.

L'heure des comptes :
deux cas peuvent se produire : soit les personnages ont réussi, soit ils ont échoué à leur mission.
Dans le premier cas, la réussite, ils se partagent les points de mission (de 3 000 à 10 000) que le M.J. a engagés au début de la partie, auxquels s'ajoutent, évidemment, les points que leurs actions collectives et individuelles leur a fait gagner.
Dans le second cas, l'échec, les joueurs ne bénéficient que des points attachés à leurs actions collectives et individuelles.
• Points d'actions collectives : le M.J. fait la somme des points qu'il a notés dans la catégorie « action collective » sur la feuille d'expérience (figure page 41). Il totalise le nombre de bâtonnets et multiplie ce total par 50. Puis, il divise le résultat par le nombre de joueurs. Chaque joueur note les points d'expérience qu'il recueille pour les actions réalisées collectivement. Elles valent plus que les autres.
Par actions collectives, il faut entendre toute action réalisée par une majorité de personnages. C'est-à-dire plus de la moitié du groupe. Pour chaque action collective réussie, le groupe est gratifié d'un bâtonnet sur la feuille d'expérience qui sera comptabilisé en fin de partie. Elles sont classées par catégorie :
– adaptation : tout ce qui concerne la réussite d'actions traduisant une bonne adaptation au milieu : ouverture de porte, crochetage de serrure, progression discrète, chasse, pêche, perception de stimuli ou d'indices ténus (soumis au jet de pourcentage), déminage, création et désamorçage d'un piège, etc.
– contacts : résultat issu d'un contact réussi avec un résident ou une créature, et notamment l'obtention d'un renseignement ou le fait de calmer un résident a priori hostile, voire menaçant.
– documents : reçu, dérobé, ou simplement lu ou déchiffré par un ou plusieurs personnages.
– objets : comprend toutes les « choses » qui ne peuvent être rangées dans la catégorie « documents ». Ces objets sont pris ou subtilisés à la suite d'un lancer de dés.
– combats : physique, psychique ou magique, dont un ou plusieurs personnages sortent vainqueurs.

• Points d'actions individuelles : le M.J. fait le décompte de l'expérience, personnage après personnage. Pour chaque personnage de la feuille d'expérience, il regarde s'il y a eu transfert. Si c'est le cas, et que le personnage a réussi son transfert, et son retour de transfert, il attribue 100 points d'expérience à ce personnage.
Le M.J. fait le total des bâtonnets de la colonne du personnage et multiplie ce total par 20; puis il totalise le tout.

• Points de missions : le M.J. divise et répartit le nombre de points de mission qu'il a mis en jeu au début de la partie entre tous les joueurs, restés en « vie »!

Modifications de caractéristiques de base :
chaque fois qu'un personnage totalise 1 000 points d'expérience, le joueur ajoute 1 point dans une des caractéristiques de son choix.
Si plus de 60 % des points d'expérience proviennent de la catégorie d'expérience « combats », le personnage perd automatiquement un point en Intelligence (I), mais il en gagne un en Force (F).
Inversement, si plus de 60 % des points d'expérience proviennent de la catégorie d'expérience « contacts », le personnage perd 1 point en Force (F) et il en gagne 1 en Intelligence (I).

Créez votre scénario

Créer un scénario, c'est devenir M.J.!
Faites participer vos ami(e)s à une épopée fantastique, dont ils garderont à jamais le souvenir... Cela ne s'improvise pas! Nous avons rassemblé pour vous les éléments qui permettent d'organiser logiquement un univers de jeu.

Par où commencer?
Faut-il commencer par la création du terrain ou celle de l'histoire du thème? Telle est la question la plus fréquemment posée par les joueurs qui, en tant que M.J., décident de voler de leurs propres ailes. Plusieurs cas, très différents les uns des autres peuvent se présenter :
1. Vous avez particulièrement aimé un roman, une nouvelle de S.F., un film; et désirez revivre et faire revivre cette aventure à vos amis. Dans ce cas, vous avez tout en main : l'histoire, le lieu où se déroule l'action et même les personnages qui y vivent. Il reste à dessiner le terrain, à prévoir les comportements des créatures que vous y placerez, et à leur attribuer des valeurs numériques (caractéristiques);
2. Vous connaissez bien un terrain – un vrai – particulièrement propice à l'aventure. Ce n'en sera que mieux dans la mesure où vous serez capable de le décrire avec une étonnante précision, mais vous n'avez pas encore conçu d'histoire pouvant s'y adapter...
3. Vous avez une folle envie : celle de créer un monde peuplé de créatures étonnantes et de situations extraordinaires!
Dans tous les cas, il est conseillé de suivre la procédure suivante.

LES TROIS QUESTIONS

Ne rien commencer avant de pouvoir répondre aux trois questions suivantes :
- où se déroule l'action?
- à quelle époque?
- quelle est la mission des personnages qui seront « parachutés » dans cet univers?

Toute l'astuce consiste à ne répondre que très brièvement à ces trois questions, sans plus les approfondir. Mais déjà, les implications sont très nombreuses...

Où?
Prenez toujours des lieux que vous connaissez pour vos premiers scénarios. Vous les décrirez avec davantage de réalisme, et ne serez pas à tout moment obligé de consulter vos cartes et vos notes. Évidemment vous ne mettrez pas en forme des scénarios de science-fiction dès le début de votre « carrière » de M.J... La science-fiction nécessite, en effet, un travail de conception de longue haleine. Trop complexe quand on débute. Rien ne vous empêche de prendre ça et là des « morceaux » de terrain qui appartiennent à des lieux différents : des endroits où vous avez passé des vacances conviennent parfaitement.
Une autre manière de procéder, notamment si le dessin d'une carte vous rebute, consiste à acheter une carte d'état-major décrivant une région assez peu peuplée. Les scénarios se déroulant dans la nature sont plus simples à concevoir...

Quand?
Vos premiers scénarios doivent de préférence se dérouler soit dans le passé – et plus précisément avant l'usage de la poudre – soit à notre époque. L'époque contemporaine est d'autant plus simple à mettre en place que le M.J., et plus tard au cours du jeu les joueurs, connaît parfaitement quels sont les objets qui existent, leurs utilisations et caractéristiques.
Dire, par exemple, que le scénario se déroule dans la ville où vous habitez, à notre époque, économise un temps considérable, car vous avez en mémoire plus d'informations qu'aucune situation fictive n'en comportera jamais.
L'autre solution évoquée a trait au Moyen Age et plus précisément aux environs de l'an 1000. Pourquoi? Tout simplement parce que vous ne serez jamais obligé de mesurer ou d'estimer la précision avec laquelle un joueur utilise une arme à feu. La plupart des combats se déroulent au contact, à l'arme blanche, avec des objets que tout le monde connaît et qui ne nécessitent aucune description. De plus, l'époque peut être indifféremment traitée sous forme historique ou fantastique. Le médiéval fantastique des œuvres de Tolkien est aujourd'hui suffisamment bien connu pour faire l'objet d'un nombre indéfini de scénarios.

Comment?
Quelle sera la mission des personnages? Avant de construire en détail votre scénario, résumez la mission sous la forme d'un verbe : découvrir, délivrer, prendre, enlever, obtenir, etc. Ces quelques verbes sont déjà le support d'une grande quantité de scénarios. Vous compléterez l'action de manière à définir clairement la mission, en précisant les objets qu'il convient de découvrir ou la personne à délivrer. Cette simplicité, qui, a priori, peut vous sembler trop grande n'est qu'apparente : le scénario sera déjà suffisamment riche en détails pour que vous ne regrettiez jamais d'avoir vu « très simple » au départ.

LE SUPPORT DE VOTRE SCÉNARIO

Quel que soit le support de votre action, carte d'état-major, photo aérienne, dessin ou notre encart, il faut nécessairement tracer un quadrillage à sa surface. Puis, à l'image des mots croisés ou de la bataille navale, désigner colonnes et rangées par des lettres et des chiffres. Cela vous fera gagner un temps considérable et vous permettra d'affiner indéfiniment votre univers.
Si les personnages se déplacent à pied, ce qui est conseillé pour

débuter, chaque case du quadrillage doit représenter environ 50 mètres. Cette mesure est au niveau de l'action des personnages : ils voient en moyenne de 20 à 25 mètres autour d'eux dans la nature.

Chaque case est désignée, au croisement, d'une colonne portant une lettre et, d'une rangée, portant un chiffre. Avec cette manière de procéder, vous pouvez établir une correspondance entre les notes que vous êtes amené à consigner par écrit, et la position sur la carte.

Par exemple : case N14... tels détails, tel personnage. De plus, si vous le désirez, il vous sera toujours possible d'aller plus loin dans le détail d'une case particulière.

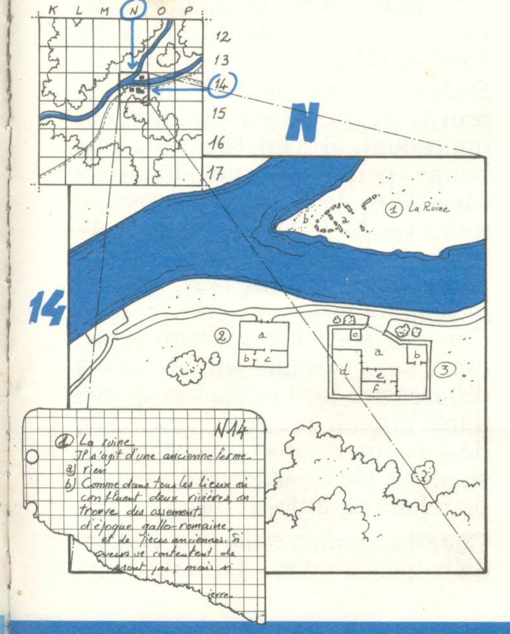
Si le scénario l'exige, vous pouvez décider l'agrandissement de la case du plan général, afin de la diviser en 5 dans la largeur et la longueur : les 25 nouvelles cases découpées pouvant à leur tour être agrandies.

Concrètement, voici comment procéder :

- Première étape : tracez le plan général sur une feuille à petits carreaux, éventuellement une double page (voir dessous).

Chaque carreau représente une surface de 50 mètres sur 50. Dessinez le plan des lieux au crayon : rivières, villages, reliefs, etc. Passez au crayon de couleur les cases comportant un type de végétation particulier : forêt, plaine, zone aride, marécage, etc.

De préférence, placez tout l'univers sur une surface carrée de 15 centimètres de côté, soit 30 petits carreaux sur 30 ce qui équivaut, dans la réalité à 1,5 km sur 1,5 km. Il y a déjà largement de quoi faire !



- Deuxième étape : agrandissez des zones importantes (voir ci-contre). 30 carreaux sur 30 donnent, au total 900 cases, repérées. Il n'est pas question, sauf si vous y tenez absolument, de faire 900 agrandissements!... Seuls sont importants, pour la suite du scénario, les endroits où vous avez décidé qu'il se passera quelque chose.

Il faut agrandir le petit carreau du plan général à la taille de 10 cm sur 10. Cette dimension permet de faire tenir les agrandissements sur les pages d'un carnet de poche standard (110 × 150 mm). Si tous les agrandissements doivent avoir ce format, par contre leur échelle varie en fonction des nécessités de votre scénario. Ce carré de 10 sur 10 représente 50 mètres de terrain ou 10 mètres, voire quelques mètres seulement. A vous d'adapter l'échelle à vos besoins. Les lieux importants de cet agrandissement doivent être repérés à l'aide de chiffres, chaque chiffre correspond à une note manuscrite consignée dans votre carnet.

Avec ce dernier, vous avez sous la main tous les renseignements concernant chaque agrandissement du terrain global. C'est, à l'épreuve de l'expérience, le système le plus rapide. Si vos agrandissements comportent des bâtiments et donc des pièces, il faut utiliser des lettres pour distinguer les pièces les unes des autres. Ainsi, vous pourrez noter que, dans la pièce a ou b du bâtiment 1, séjourne tel ou tel résident...

- Procédures de peuplement de votre scénario : à titre d'exemple, nous avons créé pour vous un certain nombre de résidents types que vous pourrez immédiatement utiliser dans vos scénarios (voir pages 56 et suivantes).

Cependant, rien ne vous empêche de créer à partir de vos propres idées et de votre imagination, tous les résidents que vous voulez. De plus, vous pouvez vous reporter à la table de création aléatoire et de créatures monstrueuses.

Ensuite, reproduisez la fiche de la page 39, et établissez les fiches de résidents en suivant la description de la fiche...

Concours de scénarios

Faites-nous parvenir vos propres scénarios originaux. L'envoi doit comporter :

- un plan général sur papier quadrillé, chaque case étant repérée à l'aide d'une lettre et d'un chiffre et, éventuellement, de deux lettres et d'un chiffre; ce plan général ne doit pas dépasser les dimensions de l'encart de MEGA figurant dans ce numéro spécial;
- les cases du plan général dans lesquelles des événements particuliers sont prévus, devront nécessairement être agrandies (sous le format 10 × 10 centimètres) et comporter des chiffres renvoyant aux explications fournies dans le texte;
- la règle du jeu de votre scénario sera celle de MEGA.

Elle devra pouvoir être utilisée par n'importe quel M.J. ayant pratiqué au moins une fois le jeu; c'est-à-dire sans modification des tirages de pourcentages des caractéristiques secondaires.

Tous les scénarios seront testés. Tous les deux mois, Jeux & Stratégie et Casus Belli établiront la liste de leurs préférés. Ils seront primés et peut-être... publiés!

BONNE CHANCE!

Adressez vos scénarios à : J&S-MEGA, concours de scénarios, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Conseils pratiques

Pour pratiquer un jeu de rôle, un crayon, un papier, la règle et quelques dés suffisent. Mais il est parfois plaisant d'agrémenter la partie à l'aide d'accessoires commercialisés ou faits soi-même. Ils sont de trois sortes. Commençons par le plus populaire.

LES FIGURINES

Il est fréquent que des joueurs se retrouvant souvent engagés dans les mêmes missions, et possédant chacun plusieurs personnages, ne se souviennent soudain plus très bien qui joue quoi, dans la partie en cours. Il est aussi courant que le MJ, pour régler la vraisemblance d'une situation ou pour préciser une explication, ait besoin de situer exactement les personnages dans son décor.
Les figurines sont faites pour résoudre ces deux cas (en attendant d'en posséder, vous pouvez utiliser les pions figurant sur l'encart). Le joueur, au fur et à mesure qu'il se crée de nouveaux personnages, s'achète et peint à son goût des figurines qui, dans le jeu, représenteront ses personnages. Couramment, les joueurs utilisent des figurines de 25 mm. Devant le succès international et, disons-le, mondial, des jeux de rôle, des sociétés se sont spécialisées dans la fabrication de ces figurines, et proposent des articles en métal d'une finesse remarquable. Signalons que ces sociétés

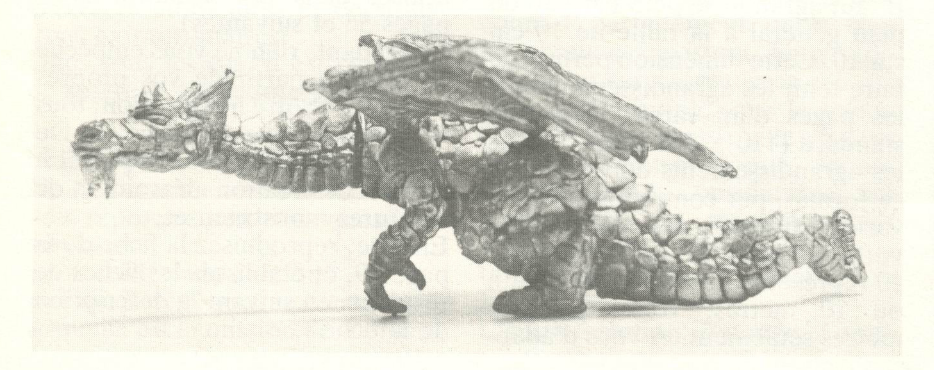


sont anglaises ou américaines. Des milliers de modèles couvrent toutes les possibilités que vous sauriez imaginer; depuis les barbares, chevaliers, magiciens, elfes et autres nains, jusqu'aux cyborgs, androïdes, marines de l'espace sur scooter anti-gravité, en passant par les gangsters en chapeau mou, aventurières et espionnes, sans parler des trolls, dragons, hordes de gobelins, et même des êtres des plus improbables tels que Jabberwock, gelée rampante ou panthère ailée...
Citons quelques marques : Citadel, Ral Partha, Grenadier ou moules pour figurines chez Prince August.

LES DÉS SPÉCIAUX

A situation exceptionnelle, tirages exceptionnels. Le M.J. peut utiliser des dés spéciaux : à quatre, huit, six, douze et vingt faces!
Nul doute que le M.J. invente de multiples et périlleux obstacles sur la route des personnages... leurs missions ne sont jamais des balades d'excursion... Il doit alors estimer quels « dégâts » subit un personnage, victime de ces obstacles.
Prenons deux cas précis : un personnage tombe dans une fosse garnie de pointes; ou un autre tente une escalade que le M.J. annonce comme visiblement périlleuse (50 % de chance de tomber tous les 10 mètres d'ascension). Il rate et chute.
Un M.J. débutant se contentera d'une estimation « brute » : *« tu tombes, et tu te blesses sur une pointe... tu perds 3p Vitalité (Vi) »* ou *« tu tombes après 20 m d'ascension, tu perds 8p Vitalité (Vi) »*. Le M.J. expérimenté, par contre, cherchera à affiner son verdict. Il pourra estimer que le hasard aidant le personnage a, simplement, frôlé une pointe, ou que l'alpiniste malchanceux a trouvé quelques racines pour ralentir sa chute, ou, au contraire, que le personnage se reçoit mal, aggravant ainsi les dégâts...
Il utilise pour ce faire des dés spéciaux correspondant aux dégâts « possibles » de l'action : en l'occurrence, les pointes de la fosse peuvent causer la perte de 1 à 4p Vitalité (Vi). Le M.J. lance un dé à 4 faces et lit le résultat : si l'aventurier a de la chance, il ne perd qu'un ou deux points de Vitalité (Vi)...
Si de nombreux obstacles ralentissent la dégringolade du grimpeur imprudent, il s'en tire avec une bonne peur, quelques foulures. Mais 20 m de chute peuvent aussi tuer. Le M.J. lance un dé à 12 faces et lit le résultat : *« tu ne perds que 3p Vitalité (Vi), tu as de la veine! »*.
Ces dés spéciaux servent également dans certains jeux de rôle à différencier les armes. Les dégâts d'une arme faible se tirent avec un dé à quatre faces et ceux d'un instrument plus dangereux avec un dé à huit ou à douze faces...

Chez les commerçants spécialisés on trouve des dés à 4 faces, 6 faces



photos Milos Toscas et Armand Borlant.

(le dé courant), 8 faces, 10 faces, 12 faces et 20 faces. Pour déterminer un pourcentage de réussite, on utilise deux dés : l'un pour les unités et l'autre les dizaines. Au tirage ces dés fournissent des nombres de 01 à 100, 100 étant représenté par le double zéro. On dit « jeter les dés de pourcentage », mais aussi « un dé à cent faces » ou 1D100).

Ces dés existent en pochette ou à l'unité dans des versions économiques ou de luxe (transparents et teintés). Notre jeu *MEGA* ne nécessite que des dés à 6 faces, que l'on trouve partout, et des dés à dix faces. Si vous ne voulez pas investir dans l'achat de dés à dix faces, que cela ne tienne, un annuaire des PTT fera l'affaire. La procédure est expliquée page 14.

LES « SOLS » A DÉCOUPER

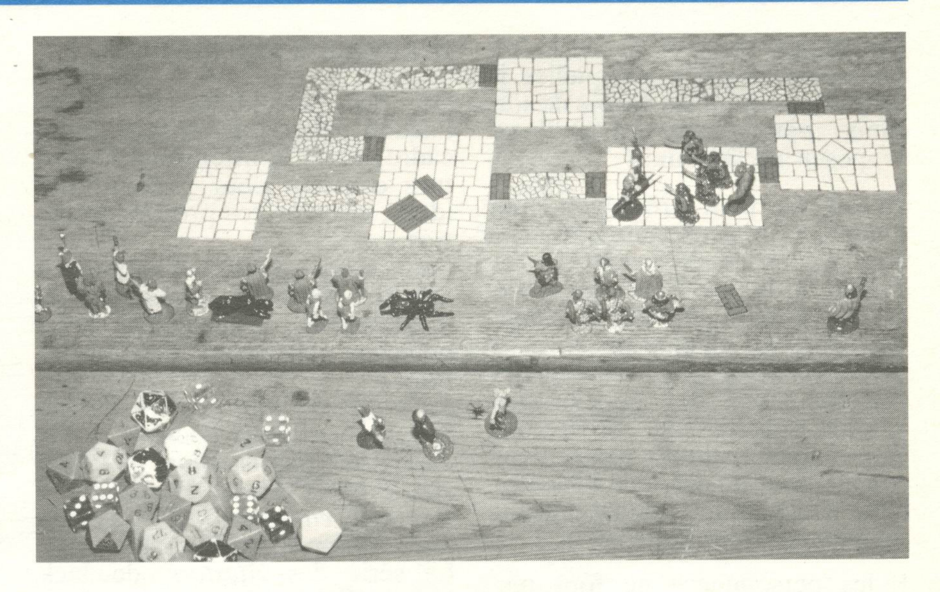
Cet article, vous pouvez fort bien le réaliser vous-même. Il s'agit tout bonnement d'un carton fin, sur lequel est dessiné un type de sol (plancher, dallage, cailloux, etc.). Ces décors sont vendus sous forme de carnet d'une vingtaine de feuilles, format 21 × 29,7. Elles servent au M.J. à préparer certaines scènes à l'avance et à éviter de longues descriptions.

Le M.J. découpe ainsi des couloirs, des souterrains, des pièces éventuellement biscornues, pleines de recoins, à l'échelle des figurines (3 cm pour 2 m). Lorsque les personnages ouvrent une porte, le M.J. place le carton représentant la pièce devant les joueurs, qui à leur tour indiquent avec leur figurine respective la position qu'ils prennent à l'intérieur du lieu, position qui sera peut-être vitale, si des intrus surgissent (photo ci-dessus).

En règle générale, quelques rectangles de tailles diverses, combinés entre eux, suffisent pour représenter la plupart des plans.

Très utilisés aussi, les tableaux pour feutres effaçables, où l'on dessine son plan avec des feutres de couleur et qu'on efface d'un coup de chiffon. Existent en feuilles autocollantes que l'on place sur un support de son choix, carton, bois, table...

Après le matériel, voici quelques conseils sur le déroulement du jeu.



photos Millos Toscas et Armand Borlant.

SUGGESTIONS

• Représenter un groupe de résidents identiques. Il est fréquent qu'un groupe de personnages se heurte à des résidents agressifs et organisés en bandes, par exemple « une dizaine de gnomes ». Le M.J. doit-il établir une fiche-résident pour chaque individu? Non, bien sûr... Il faudra pourtant qu'il suive la perte de points de vie séparément...

Il préparera une seule fiche décrivant le groupe, et au dos ou sur une feuille séparée, reprendra le tableau type suivant :

On notera que le groupe qui sert d'exemple comporte un individu plus important, qui sera le « chef » du groupe; les autres étant calqués autour d'un modèle standard. Dans les groupes de plus de dix résidents, prévoir un chef et un lieutenant aux caractéristiques intermédiaires.

Extension : jouez un résident

L'intérêt du système de jeu *MEGA* pour un joueur qui veut vivre de nombreuses missions, est de lui permettre d'explorer, avec les mêmes personnages et avec un seul et même système de règles, des univers radicalement différents, tels que le Moyen Age, le futur, ou tout simplement l'Afrique mystérieuse du XIXe siècle.

	1		2		3		4		
arme	hache		épée C		épée C.		épée C.		
CA	6		3		3		3		etc.
CD	3		2		2		2		
pF/pVi	F 12	V 10	F 10	V 8	F 10	V 9	F 10	V 7	

Les règles donnent au M.J. les références à partir desquelles il peut reconstituer les décors de son choix, pour l'aventure qu'il va proposer aux joueurs.

Or, il se peut très bien que joueurs et M.J. s'accordent pour que toutes leurs aventures se situent à la suite les unes des autres, et toujours dans le même univers : une planète ou un pays précis. Dans ce cas, les joueurs peuvent créer des personnages « natifs » de ce lieu. Ils tireront leurs caractéristiques exactement comme pour un agent de l'Assemblée Galactique; en apportant simplement deux restrictions :

1. les personnages ne font pas partie de l'Assemblée et ne possèdent donc aucune faculté de transfert, ou de création de point de transit;

2. les personnages sont limités aux possibilités techniques de ce monde. Si par exemple, l'action se déroule dans un moyen âge réaliste, les personnages ne disposeront pas d'armes à feu ou autres inventions postérieures, ni de magie réelle (c'est-à-dire autre que le pouvoir des plantes ou de l'hypnose dont usaient les « sorcières » de villages!).

Ils gagneront par contre le fait d'être nés sur place et donc d'y avoir une famille, des ancêtres, des amis et des ennemis; de pouvoir mener leurs aventures comme bon leur semble, sans rendre de compte à personne, hormis bien sûr aux autorités locales : seigneur, police, armée, racketeurs, dictateur, chef de bande, chef de village, guilde des assassins, guilde des transports spatiaux, etc.

Jeux & Stratégie et *Casus Belli* vous proposeront dans de prochains numéros des tableaux de jeu supplémentaires, pour que les M.J. puissent trouver des éléments précis et adaptés aux règles de *MÉGA*, concernant des univers et des époques bien précis.

SOURCES D'INSPIRATION

Ce jeu permettant de situer l'action dans n'importe quel cadre, toute la littérature d'aventure convient pour y puiser des idées, et créer vos propres scénarios.
Mais, si vous n'êtes pas habitué au concept d'univers parallèles ou d'Assemblée Galactique, voici quelques ouvrages à lire en priorité :
La porte des mondes, de Robert Silverberg (Presse Pocket).
Les portes de la création, de Philip Jose Farmer (Presse Pocket).
Les dieux eux-mêmes, d'Isaac Asimov (Présence du Futur).
La série des *Alastors,* de Jack Vance (J'ai Lu).
Les enquêtes de Lord Darcy, de Randall Garett (Temps Futurs).
Le silence est mort et autres titres de Llyod Biggle Jr (Temps Futurs).
Tous ces titres vous montreront les différentes manières d'envisager l'exploration de ces univers quelque peu particuliers. Deux autres romans vous présenteront les conséquences qui peuvent résulter de la confrontation entre un univers technologique (le nôtre) et des cultures « différentes » :
La reine de l'air et des ténèbres, de Paul Anderson (Presse Pocket).
Le maître des ombres, de Roger Zelazny (Presse Pocket).
Bien qu'il ne s'agisse plus d'univers parallèles, mais de voyages dans le temps, la série des *Valerian,* de Jean-Claude Mézière (Dargaud) est la bande dessinée qui correspond tout à fait au type d'aventures que vous pourrez mettre en place en tant que M.J. Citons notamment *Sur les terres truquées* et le couple d'albums *Métro Châtelet, direction Cassiopée* et *Brooklin station.*

DESCRIPTIONS

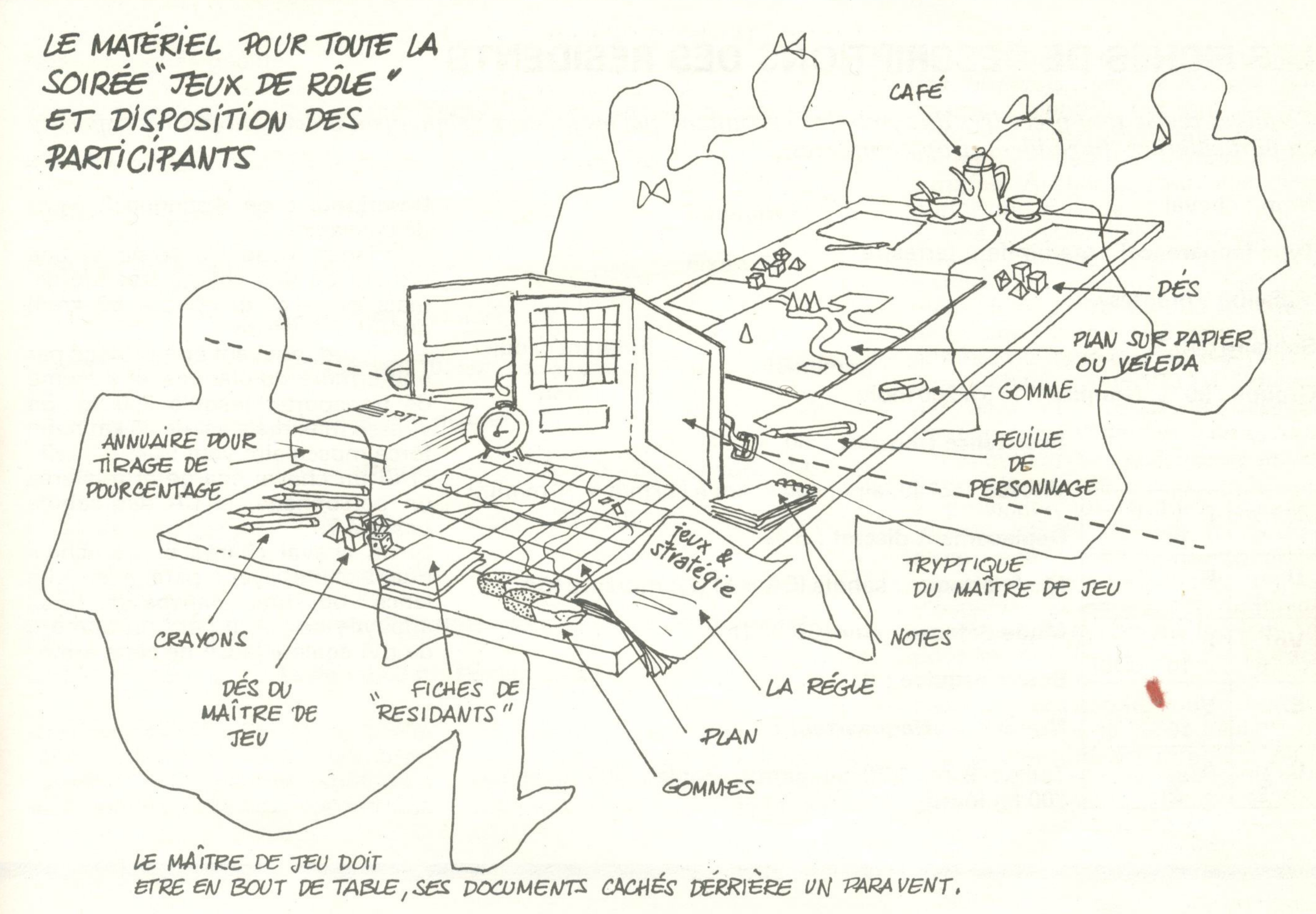
Il se peut que vous soyez très à l'aise pour décrire un monstre, mais gêné lorsqu'il s'agit de brosser le paysage dans lequel évoluent les personnages. Ou le contraire…

N'hésitez pas à fouiner et à vous constituer un petit dossier d'illustrations prêtes à montrer pour étayer votre discours. Beaucoup de bandes dessinées renferment des paysages, des panoramiques, des ruelles, des spatioports, dont la vision édifiera les joueurs sur l'endroit où ils évoluent.
Avec une revue comme *Géo,* ou des livres dans le style de la collection *Time Life,* vous disposerez de bonnes photos au pouvoir évocateur. Évitez simplement les images comportant des personnages qui « situent » trop le décor que vous montrez, à moins bien sûr que vous jouiez un scénario contemporain. Ne négligez pas également les photos de film. Certains magazines de cinéma en contiennent un bon nombre, mais si vous savez précisément ce que vous cherchez, vous trouverez des tirages photographiques de la plupart des films dans les boutiques parisiennes :
- Temps futurs : 5, rue Dante, 75005 Paris.
- Libraire de la Fontaine : 13, rue Médicis, 75005 Paris.
- Boutiques au marché aux puces de Paris.

Enfin, les magnétophones sont faits pour s'en servir; mieux vaut passer une bande de bruitages que de décrire les bruits.
Lieu :
éviter les lieux bruyants qui déconcentrent les joueurs et nuisent à l'ambiance. Si vous ne risquez pas de déranger vos voisins, il est plus agréable de jouer la nuit, propice au mystère.

LE MATÉRIEL POUR JOUER A MÉGA

1. Pour le M.J. :
- les règles du jeu (ce numéro hors-série);
- 4 dés;
- un annuaire téléphonique (pour tirer des pourcentages) ou deux dés à 10 faces;



LE MAÎTRE DE JEU DOIT ETRE EN BOUT DE TABLE, SES DOCUMENTS CACHÉS DERRIÈRE UN PARAVENT.

• un paravent à trois volets (un tryptique) sur lequel seront collées, après reproduction, les informations figurant sur les trois pages suivantes;
• l'encart (ou le plan de son propre scénario);
• le carnet de notes (description des cases importantes du scénario et commentaires);
• une feuille d'expérience (pour noter les actions des personnages lorsqu'elles sont réussies), voir page 41;
• crayon, gomme.

2. Pour les joueurs (éventuellement préparé par le M.J.) :
• une feuille de personnage par joueur (reproduire la page 11);
• 4 dés pour deux joueurs;
• le matériel propre au scénario lui-même (plan, carte et pourquoi pas enregistrement au magnétophone, photos, etc.);
• crayon, gomme en quantité suffisante.

RÉSUMÉ

Pour participer à un jeu de rôle, ou l'organiser :
• nombre de participants : 2 à 10, dont un M.J.;
• matériel indispensable : papier, crayons, gommes, règles;
• durée de la partie : 4 à 8 heures, parfois plus.

A. *Rôle du M.J. :*
1. préparer une partie :
– créer une aventure, un scénario (lieu, époque, actions, créatures);
– rassembler le matériel pour les joueurs.
2. arbitrer une partie :
– décrire le décor dans lequel les personnages incarnés par les joueurs évoluent;
– décider, en fonction de la règle du jeu, comment son univers réagit aux actions des personnages.
3. but du M.J. : être équitable, donner aux joueurs l'impression de vivre pleinement une véritable aventure.

B. *Rôle des joueurs :*
1. créer et incarner chacun un personnage;
2. dire au M.J. les actions qu'effectuent les personnages;
3. but des joueurs :
– faire survivre leur personnage;
– accomplir la mission proposée par le M.J.;
– faire gagner de l'expérience aux personnages qu'ils incarnent.
4. possibilité : s'il a survécu, un personnage peut être réutilisé dans un autre scénario, éventuellement conduit par un autre M.J.

C. *Mode de relation entre les joueurs et le M.J. :*
– le dialogue.

LES FICHES DE DESCRIPTIONS DES RÉSIDENTS

Certaines règles sont précédées du symbole □ signifiant que les joueurs débutants n'utiliseront pas ces capacités ou particularités du résident, trop complexes...

Nom : cheval

Type (apparence) : mammifère terrestre

Milieu(x) : prairies

Solitaire : 10 %

Itinérant : oui

Groupe : 90 %; **Nombre** : de 5 à 200 indiv.

Fixe : non

Résistance transfert : 60

I 5	P 16
D 4	R
Vo 8	F 14 (5D6)
E 5	Vi 10
C 2	A 2

Vitesse : sol 40; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 5 %

Mode attaque : sabots (**CA** = 5) (7); morsure (**CA** = 0)

Mode défense : cuir (**CD** = 1)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 2 m, 1,70 au garrot; **Poids** : 500 kg léger; 700 kg lourd

Description : on distingue 2 types de chevaux :
– le léger, incapable de porter une armure ou une charge très lourde, mais pouvant galoper à 50 km/h durant une heure;
– le lourd, pouvant être protégé par une armure de plaques, et à même de transporter jusqu'à 250 kg. Sa vitesse maximale est de 30 km/h. Sa force musculaire vaut 5D6.
□ Si un cheval charge et renverse un personnage, la CA des sabots passe à 7.
Si un cheval charge et « touche » une victime ayant paré avec une lance ou une hallebarde, etc., appuyée au sol, il perd un nombre de pVi égale à la CA de cette arme.

Nom : centaurien

Type (apparence) : corps ovoïde coloré, 8 tentacules de marche et 4 pour saisir

Milieu(x) : divers

Solitaire : 20 %

Itinérant : 100 %

Groupe : 80 %; **Nombre** : de 2 à 20 indiv.

Fixe : —

Résistance transfert : 250

I 18	P 16
D 14	R 12
Vo 16	F 15 (5D6)
E 10	Vi 19
C 22	A 8

Vitesse : sol 5; **air** / ; **eau** 20; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 5 %

Mode attaque : choc (**CA** = 5); sort « éclair » (**CA** = 5)

Mode défense : tentacules (**CD** = 1); corps (**CD** = 9)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 2

Taille : 1,50 m; **Poids** : 40 kg

Description : c'est un être étrange. Corps ovoïde d'où partent 8 tentacules courts, servant surtout au déplacement. Quatre tentacules annelés disposés par paire lui permettent de saisir ou de transporter des objets. Des fils très fins sortent du haut de « l'œil » et voltigent autour. Ils sont fragiles, mais repoussent sitôt cassés. Grâce à eux, le Centaurien capte la plupart des rayonnements : depuis les ondes magnétiques (ondes radio) jusqu'aux ondes émises par les êtres vivants, en passant par le spectre « visible » de la lumière, les infra-rouges, les ultra-violets.
Les buts du peuple Centaurien sont assez obscurs, ils sont parfois très amicaux, parfois hostiles. Les diplomates s'en mordent les doigts. Les Centauriens utilisent rarement des objets manufacturés. Ils sont très curieux et suivent les expéditions scientifiques sans être invités...

Nom : araignée géante

Type (apparence) : araignée velue, corps ∅ 0,8 m; pattes 2 m env.

Milieu(x) : égout, cave : 5 %; forêt : 40 %; cavernes : 55 %

Solitaire : + petits : 90 %

Itinérant : 20 %

Groupe : 10 %; **Nombre** : de 2 à 3 indiv.

Fixe : 80 %.

Résistance transfert : 70

I 8	P 10
D 18	R 20
Vo 18	F 18 (2D6)
E 6	Vi 8
C 6	A 6

Vitesse : **sol** 10; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 35 %

Mode attaque : toile (**CA** = 0) (7); morsure (**CA** = 2)

Mode défense : aucun (**CD** = 0)

Bonus esquive : 1

Nombre d'attaques/tour : 1 (toile *ou* morsure)

Taille : 0,80 m; **Poids** : 25 kg

Description : elle habite de préférence des endroits sombres, caverne naturelle ou souterrain abandonné où elle tisse son nid. Elle se nourrit d'animaux, rongeurs notamment, et parfois lorsqu'elle est affamée, renards et même petits sangliers (ou animaux de type similaire). Elle n'hésitera pas à affronter des ennemis bien plus gros qui approcheraient du nid (humain par exemple) et son intelligence relative lui permet d'essayer l'attaque par surprise. A chaque tour, elle peut porter une attaque :
1. une morsure, qui fait perdre à la victime mordue, 2 pVi/tr pendant 4 tours. □ pour moduler le phénomène, le M.J. tirera au dé les effets du poison : lancer 1D6 pour voir le nombre de tours que dure cet effet, puis à chaque tour 1D3 (1D6 divisé par deux et arrondis au-dessus) pour voir les pVi perdus. La morsure par elle-même, cause la perte de 4 pVi à la victime.
2. projection d'une toile gluante, (même jet de dé que pour une arme), que la victime visée peut, si elle voit l'attaque venir, tenter d'esquiver; sinon elle est immobilisée. Il faut au moins une force de 14 pour se défaire de la toile et ceci consomme 4pF.
Les araignées géantes ne se regroupent que pour la reproduction, et l'on en rencontrera rarement plus d'une, ou alors avec des petits qui sont inoffensifs.

Nom : cheval ailé

Type (apparence) : cheval à ailes d'aigle

Milieu(x) : pleine nature, montagne

Solitaire : 99 %

Itinérant : 99 %

Groupe : 1 %; **Nombre** : de 2 à 4 indiv.

Fixe : 1 %
période des nids

Résistance transfert : 65

I 14	P 16
D 8	R 14
Vo 14	F 10 (6D6)
E 8	Vi 8
C 12	A 10

Vitesse : **sol** 40; **air** 80; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 25 %

Mode attaque : sabot (**CA** = 6);

Mode défense : cuir (**CD** = 1); armure magique (**CD** = 3)

Bonus esquive : 4

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,60 m (encolure); **Poids** : 500 kg

Description : il apprécie les personnages aux actions généreuses et loyales et pourra leur rendre service (accepter un cavalier et le conduire à telle ou telle destination).

Nom : crocodile

Type (apparence) : saurien, petite taille

Milieu(x) : fleuve, marécages en pays chaud

Solitaire : 5 % **Itinérant** : 90 %

Groupe : 95 %; **Nombre** : de 3 à 50 indiv. **Fixe** : 10 %

I 7	**P** 12
D 10	**R** 12
Vo 10	**F** 18 (4D6)
E 5	**Vi** 10
C 1	**A** 1

Résistance transfert : 70

Vitesse : **sol** 70; **air** / ; **eau** 20; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 15 %

Mode attaque : mâchoire (**CA** = 5); queue (**CA** = 3)

Mode défense : écaille (**CD** = 1)

Bonus esquive : 2

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 2,5 m; **Poids** : 200 kg

Description : quoique rapide sur terrain sec, il est plus à l'aise dans l'eau. Son agilité, sa grande capacité respiratoire et son pouvoir de dissimulation en font un prédateur efficace. Il attaque tout être en mouvement et l'entraîne dans l'eau pour le noyer. Les armes à feu ont un effet normal, par contre les armes blanches viseront la région ventrale, plus vulnérable (CD = 0), partie atteinte sur jet de dé, S4D supérieur à 20).

Nom : dragon

Type (apparence) :

Milieu(x) : zone de montagne, de caverne

Solitaire : 80 % **Itinérant** : 30 %

Groupe : (petits) 20 %; **Nombre** : de 2 à 12 indiv. **Fixe** : 70 %

I 22	**P** 12
D 19	**R** 11
Vo 18	**F** 17 (D64×5)
E 12	**Vi** 25
C 16	**A** 9

Résistance transfert : 100

Vitesse : **sol** 10; **air** 100; **eau** 7; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 0 %

Mode attaque : griffe (× 2) (**CA** = 5); croc (**CA** = 7)

Mode défense : dos écaille (**CD** = 7); ventre (**CD** = 2)

Bonus esquive :

Nombre d'attaques/tour : 3

Taille : long 25 à 30 m; **Poids** : 30 tonnes env.

Description : c'est une race plus ancienne que l'homme, très intelligente. En plus de ses griffes et de ses crocs, il peut utiliser son souffle enflammé : les seules défenses possibles sont l'esquive ou une protection efficace (voir tableau, table de CD page 113, colonne « feu », portée = 20 m, ∅ = 5 m, et CA = 6).
Les dragons utilisent la magie, notamment des sorts inconnus des hommes. Certaines races (dragon-lézard) d'intelligence moindre, (I = 8 Vo = 6), peuvent être dressés comme monture. Un dragon-lézard peut voler 3 heures avec 250 kg sur le dos.

Nom : elfes

Type (apparence) : humain, petite taille, oreilles pointues, yeux allongés

Milieu(x) : forêts, montagnes, bords de lacs, autres

Solitaire : 20 % **Itinérant** : 70 %

Groupe : 80 %; **Nombre** : de 3 à 50 indiv. **Fixe** : 30 %

I 19	**P** 22
D 20	**R** 19
Vo 20	**F** 14 (4D6)
E 14	**Vi** 12
C 12	**A** 14

Résistance transfert : 50

Vitesse : **sol** 12; **air** / ; **eau** 4; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 35 %

Mode attaque : arme magique

Mode défense : bouclier magique

Bonus esquive : 2

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,20 m; **Poids** : 40 kg

Description : ils se divisent en multiples tribus, la plupart nomades et font d'excellents marins. Ils apprivoisent facilement certains animaux et utilisent des « petits » sorts de magie de manière naturelle, (lumière, diamètre 0) en consommant les pVo prévus.
Les Elfes voient dans la pénombre, et distinguent les zones de chaleur dans le noir total (animal, trace récent d'un corps ayant chauffé la pierre).
Bien que de petite taille et souvent très fins, ils possèdent la même force qu'un homme et utilisent les mêmes armes, avec toutefois une prédilection pour l'arc.
Ils perdent leur bonus d'esquive s'ils portent une armure de métal. Ils apprécient les beaux objets, et leurs villages (pour les non-nomades) sont très colorés.

Nom : fantôme

Type (apparence) : humain translucide

Milieu(x) : à l'abri de la lumière

Solitaire : 90 %

Groupe : 10 %; **Nombre** : de 2 à 4 indiv.

Itinérant : 50 %

Fixe : 50 %

I 14	**P** 15
D 14	**R** 10
Vo 16	**F** 16 (2D6)
E 10	**Vi** 7
C 9	**A** 9

Résistance transfert : totale

Vitesse : sol 10; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 90 %

Mode attaque : jet, chute d'objet (**CA** = var); sort « choc » (**CA** = 3)

Mode défense : contre arme magique (**CD** = 3); contre arme argent (**CD** = 2)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : var.; **Poids** : nul

Description : c'est un humain maudit de son vivant et qui, une fois mort, ne peut bénéficier du repos éternel. Si, au cours de son errance dans les lieux obscurs, il rencontre des êtres vivants, il réagira de façon agressive. Utilisant maints objets comme projectiles il attaquera les intrus. Les obstacles (murs, portes) ne l'arrêtent pas et il se déplace silencieusement. L'apparition est dissipée par toute lumière puissante, autre que celle diffusée par une lampe ou une torche (jour, éclair magique).
Les parades à utiliser sont les armes magiques et les armes blanches en argent.

Nom : ganymédien

Type (apparence) : humanoïde, peau d'écaille bleue, yeux rouges

Milieu(x) : variés

Solitaire : 10 %

Groupe : 90 %; **Nombre** : de 5 à 1 000 indiv.

Itinérant : 30 %

Fixe : 70 % (cité)

I 14	**P** 18
D 14	**R** 14
Vo 20	**F** 17 (4D6)
E 14	**Vi** 18
C 14	**A** 14

Résistance transfert : 80

Vitesse : sol 12; **air** / ; **eau** 8; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 20 %

Mode attaque : griffes rétractiles (**CA** = 2); armes (**CA** = var.)

Mode défense : écailles (**CD** = 1); armes

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 2 m; **Poids** : 100 kg

Description : il est assez proche de l'humain. Il supporte bien les températures élevées (80°), mais le froid (au-dessous de 0°) fait tomber sa force à 12 et sa capacité de décision à 10. Il répugne à tuer un adversaire et l'évite quand c'est possible.
Certains, dont la somme des mI + mP + mC égale ou dépasse 27 sont naturellement télépathes. (La télépathie consomme 2 pVo/min). Les Ganymédiens sont souvent pilotes d'astronefs. On en rencontre aussi beaucoup parmi les agents de l'Assemblée Galactique.

Nom : gnomes (type)

Type (apparence) : humanoïde de petite taille

Milieu(x) : forêts profondes et montagnes

Solitaire : 40 %

Groupe : 60 %; **Nombre** : de 3 à 50 indiv.

Itinérant : 20 %

Fixe : 80 % (village)

I 12	**P** 18
D 16	**R** 16
Vo 12	**F** 12 (4D6)
E 10	**Vi** 8
C 7	**A** 12

Résistance transfert : 50

Vitesse : sol 10; **air** / ; **eau** 2; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 5 %

Mode attaque : poing (**CA** = 0); arme, magie

Mode défense : bouclier en bois (**CD** = 2); magie

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,40 m; **Poids** : 80 kg

Description : ils ressemblent à des nains, mais sont en général plus laids et plus trapus, plus farceurs aussi. Ils vivent de vols, de rapines, ou de braconnages. Un village ne compte jamais plus de 50 gnomes, mâles, femelles et enfants compris. Certains, dont l'intelligence atteint ou dépasse 14, utilisent le sort « détection » sans avoir à lire, de façon innée, et ce une fois par jour.

Nom : golem

Type (apparence) :

Milieu(x) : lieux à garder; lieux secrets

Solitaire : 90 % — **Itinérant** : 10 %

Groupe : 10 %; **Nombre** : de 2 à 3 indiv. — **Fixe** : 90 %

I 5	P 16
D 6	R 16
Vo 10	F 10 (6D6)
E 5	Vi 20
C 5	A 4

Résistance transfert : totale (non-pensant)

Vitesse : sol 8; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 0 %

Mode attaque : bras (**CA** = 6)

Mode défense : solidité (**CD** = 2)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 2 (1 par bras)

Taille : 3 m; **Poids** : 2 à 3 tonnes

Description : c'est un être de pierre, le sort « Animation » lui permet de bouger et il obéit aux ordres que son maître lui aura donné vocalement. Au-dessus de 10 pVo, le Golem échappe au contrôle de son « animateur », devient fou furieux et attaque n'importe qui. Pour le stopper, il faut soit le tuer, soit effacer les symboles magiques sur son front. Le Golem ne sait que marcher et frapper de ses deux bras. Il peut obéir à un même ordre pendant des années (garder une porte par exemple.)
Sort animation : tps lect. 2 h.
Consommation pVo : 2 pour donner 1 pVi au Golem.

Nom : harpie

Type (apparence) : oiseau géant à buste de femme

Milieu(x) : hauteurs isolées, forêts

Solitaire : 10 % — **Itinérant** : 50 %

Groupe : 90 %; **Nombre** : de 3 à 10 indiv. — **Fixe** : 50 %

I 12	P 12
D 10	R 11
Vo 12	F 14 (4D6)
E 9	Vi 9
C 6	A 10

Résistance transfert : 60

Vitesse : sol 12; **air** 100; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 10 %

Mode attaque : griffes (serres) (**CA** = 5); chant (portée 100 m)

Mode défense : plumes (**CD** = 2)

Bonus esquive : 1

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 2 m; **Poids** : 100 kg

Description : monstres femelles à corps de rapace et buste de femme, les Harpies sont des carnassiers voraces. Ces créatures émettent un chant, irrésistiblement attirant. Le M.J. lance 4 dés pour connaître l'effet du chant. Si S4D supérieur aux pVo d'un personnage le charme réussit et la victime est guidée musicalement, jusqu'à elles. Sinon, le personnage perd tout de même 4 pVo. Il peut tenter de combattre : se rendre momentanément sourd (cire dans les oreilles) ou utiliser une barrière mentale pour un magicien. Si le personnage a échappé une première fois au charme, lancer les dés pour savoir si le sort prend effet, à moins qu'il se bouche les oreilles ou sorte de la zone de portée.

Nom : homme-lézard (type)

Type (apparence) : corps humain, tête et queue de lézard

Milieu(x) : lacs, marais, cavernes, parfois cités troglodytes

Solitaire : 10 % — **Itinérant** : 40 %

Groupe : 90 %; **Nombre** : de 3 à 30 indiv. — **Fixe** : 60 % (repaire)

I 12	P 20
D 10	R 16
Vo 12	F 18 (5D6)
E 20	Vi 17
C 18	A 14

Résistance transfert : 45

Vitesse : sol 15; **air** / ; **eau** 10; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 10 %

Mode attaque : griffes, crocs (**CA** = 3); queue (choc) (**CA** = 4)

Mode défense : écailles (**CD** = 3)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 2

Taille : 2,50 m; **Poids** : 200 kg

Description : dans certains univers, les Hommes-Lézards ont développé leur société parallèlement à celle des Humains. Leurs cités sont de vrais joyaux. Ils sont neutres, voire condescendants envers les Humains, réprimant attaques ou insultes. Ils ne portent pas de vêtements, sauf quelques éléments décoratifs. Ils utilisent les mêmes armes que les Hommes. On trouve parmi eux de grands magiciens. Ils vénèrent les dragons, à qui ils font de nombreuses offrandes de nourriture (bétail).

Nom : humain (homme de la rue)

Type (apparence) :

Milieu(x) :

Solitaire : 10 %

Groupe : 90 %; **Nombre** : de 2 à + indiv.

Itinérant : 30 %

Fixe : 70 % (village)

I 10	**P** 10
D 10	**R** 10
Vo 10	**F** 9 (3D6)
E 10	**Vi** 8
C 10	**A** 10

Résistance transfert : 40

Vitesse : sol 8; **air** / ; **eau** 2; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 0 %

Mode attaque : poing (**CA** = 0); arme

Mode défense : normal (**CD** = 0)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,70 m; **Poids** : 70 kg

Description : l'homme de la rue ne sait manier aucune arme. Il n'est pas entraîné et en cas de combat, ne tirera que S3D « pour toucher ». Il n'aura pas d'arme a priori, mais pourra utiliser le matériel à portée de main (tuyau de plomb, coutelas de cuisine, objet pour se protéger). En général, il fuiera si c'est possible, à moins de voir une autre personne en danger. Dans ce cas seulement, le M.J. peut dire s'il s'agit d'un tempérament courageux ou non : il peut tirer au dé de pourcentage (1D100) : 01 à 20 % le personnage tente d'aider l'autre personne; 21 à (1)00 % le personnage fuira.

Nom : humain

Type (apparence) : « barbare » (type)

Milieu(x) : hors des villes (sauf combats)

Solitaire : 10 %

Groupe : 90 %; **Nombre** : de 5 à 1000 indiv.

Itinérant : 90 %

Fixe : 10 % (camp)

I 8/12	**P** 16
D 16	**R** 20
Vo 18	**F** 18 (5D6)
E 8	**Vi** 15
C 8	**A** 14

Résistance transfert : 45

Vitesse : sol 12; **air** / ; **eau** 5; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 5 à 20 %

Mode attaque : poing (**CA** = 2); arme

Mode défense : arme

Bonus esquive : 1

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,80 m; **Poids** : 90 kg

Description : les barbares les plus intelligents ne sont pas forcément les chefs. On les trouvera plutôt comme conseillers ou « bras droits ». Les caractéristiques indiquées sont valables pour des barbares constamment au combat. Ceux qui stagnent trop longtemps en campement ou dans une ville occupée (1 mois ou plus) voient ces chiffres tomber à : P=12, R=14, F=14. Les barbares n'aiment pas trop les magiciens et les évitent, sauf cas de force majeure. Ils apprécient les bijoux et la boisson et, bien sûr, les armes. Les groupes sont organisés suivant une hiérarchie.

Nom : humain

Type (apparence) : commando, époque actuelle (type)

Milieu(x) : organisation paramilitaire

Solitaire : suivant mission

Groupe : variable; **Nombre** : de 2 à 25 indiv.

Itinérant : variable

Fixe : QG

I 8/14	**P** 16
D 14	**R** 20
Vo 16	**F** 19 (5D4)
E 12	**Vi** 13
C 13	**A** 16

Résistance transfert : 50

Vitesse : sol 10; **air** / ; **eau** 3; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 40 %

Mode attaque : arts martiaux (**CA** = 3); armes

Mode défense : divers

Bonus esquive : 1

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,80 m; **Poids** : 90 kg

Description : les combattants « commandos » utilisent tout le matériel technique de leur époque. La sophistication de cet équipement variera suivant la nature de leur mission et le niveau de son commanditaire (gouvernement ou minorité agressive).

Nom : humain

Type (apparence) : intellectuel, magicien

Milieu(x) : lieux de recherche

Solitaire : 80 % **Itinérant** : 30 %

Groupe : 20 %; **Nombre** : de 3 à 8 indiv. **Fixe** : 70 %

I 19	P 8/20
D 20	R 8/20
Vo 21	F 9 (3D6)
E 14	Vi 7
C 10	A 16

Résistance transfert : 50

Vitesse : **sol** 6; **air** / ; **eau** 2; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 5 %

Mode attaque : armes légères; (ou magie)

Mode défense : divers

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : var.; **Poids** : var.

Description : l'intellectuel a souvent de piètres caractéristiques en perception et réflexe, car il est isolé dans son lieu de recherche. Le magicien est à l'opposé, toujours au contact des éléments et des mouvements de l'univers. Pour le reste, ils sont tous deux peu adaptés au combat corps à corps. Ce sont des êtres assez « isolés » qui tolèrent mal la moindre remarque sur leur compétence. En dehors de lancer des sorts, le magicien cherchera à inventer des objets magiques (épée avec CA élevée, bijoux conférant une CD élevée).

Nom : humain

Type (apparence) : spationaute

Milieu(x) : organisation paramilitaire ou privée

Solitaire : 1 % **Itinérant** : 90 %

Groupe : 99 %; **Nombre** : de 3 à 2 000 indiv. **Fixe** : 10 % (base)

I 18	P 14
D 14	R 14
Vo 10	F 12 (5D6)
E 12	Vi 10
C 19	A 22

Résistance transfert : 50

Vitesse : **sol** 8; **air** / ; **eau** 3; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 20 % (pleine nature 5 %)

Mode attaque : poing, arts martiaux (**CA** = 3); arme

Mode défense : écran (**CD** = 0); divers

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,80 m; **Poids** : 70 kg

Description : ils sont en général entraînés au combat, notamment aux arts martiaux. Ils sont tous polyvalents pour les petites tâches, mais spécialisés sur un domaine : transmission, pilotage, maintenance, mais aussi relations humaines, diplomatie, commerce, exploration, biologie, etc.
Les spationnautes possédant un vaisseau personnel, si petit soit-il, sont rares.

Nom : hydre

Type (apparence) : serpent à têtes multiples (5 à 9)

Milieu(x) : rocher, caves, lacs

Solitaire : 100 % **Itinérant** : 10 %

Groupe : / ; **Nombre** :de / à / indiv. **Fixe** : 90 %

I 6	P 12
D 8	R 10
Vo 10	F 14 (4D6)
E 10	Vi 5
C 1	A 1

Résistance transfert : 10 par tête

Vitesse : **sol** 8; **air** / ; **eau** 10; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 50 %

Mode attaque : morsure (**CA** = 2); et poison (**CA** =) par tête

Mode défense : — (**CD** = 0)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1 par tête

Taille : 3 m; **Poids** : 100 kg

Description : monstre reptilien à têtes multiples, l'hydre est redoutable par sa capacité de régénération. Toute tête détruite (brûlée, tranchée, etc.) renaît, parfaitement identique, tous les 5 tours de jeu. Pour la détruire, il faut anéantir toutes ses têtes, alors son corps meurt.
Il faut aussi éviter que la peau ne touche le liquide venimeux s'écoulant des blessures de l'hydre : 20 % de chance par tour en combat corps à corps, 80 % si un personnage touche l'hydre blessée, sans précautions. Effets de brûlure : perte de 2 pVi (ou encore : lancer un dé à 4 faces) par heure tant que la brûlure n'est pas soignée ou lavée.

Nom : lauris (lémurien)

Type (apparence) : petit animal à fourrure, mains et queue préhensiles, yeux immenses

Milieu(x) : jungles, pays chauds

Solitaire : 80 % — **Itinérant** : 100 %

Groupe : 20 %; **Nombre** : de 2 à 6 indiv. — **Fixe** : —

I 9	P 20
D 12	R 18
Vo 14	F 19 (2D6)
E 12	Vi 9
C 10	A 14

Résistance transfert : 80

Vitesse : **sol** 20; **air** / ; **eau** 3; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 45 %

Mode attaque : morsure, griffes (**CA** = 1); magie

Mode défense : magie (**CD** =)

Bonus esquive : 3

Nombre d'attaques/tour : 2

Taille : 30 cm; **Poids** : 4 kg

Description : ce lémurien est très agile grâce à ses quatre membres et à sa queue préhensiles. En quelques mois, on peut l'apprivoiser et lui apprendre quelques gestes. Son intelligence peut croître d'un point par mois jusqu'à 12. Il peut alors apprendre quelques signes ou cris servant de langage entre l'éducateur et l'animal. Le lauris reste très indépendant et peut disparaître quelques jours.
On le trouve, bien qu'il soit rare, dans les régions tropicales. Il ne supporte pas les températures inférieures à 10 °C.

Nom : licorne

Type (apparence) : cheval

Milieu(x) : à l'écart des villes

Solitaire : 99 % — **Itinérant** : 50 %

Groupe : 1 %; **Nombre** : de 2 à 3 indiv. — **Fixe** : 50 %

I 18	P 18
D 19	R 14
Vo 15	F 12 (D4)
E 12	Vi 13
C 16	A 10

Résistance transfert : 60

Vitesse : **sol** 20; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 60 %

Mode attaque : sabot (**CA** = 3); corne (**CA** = 5)

Mode défense : corne (**CD** = 5); flanc et arrière (**CD** = 1)

Bonus esquive : + 3

Nombre d'attaques/tour : 2 (2 sabots, 1 corne)

Taille : 1,20 m (encolure); **Poids** : 300 kg

Description : elle ressemble à un cheval de petite taille, portant sur le front une unique corne droite et effilée. Elle a la courte barbe des chèvres et les sabots fendus. Elle est fort intelligente et parle souvent plusieurs langues. Enfin elle pratique la magie et peut utiliser le sort « illusion » trois fois par jour. Aimant peu être dérangée, son attitude envers des étrangers dépend surtout de son humeur et de la politesse des intrus. Elle accepte parfois de rendre des services à des êtres qu'elle aurait pris en amitié. Sa corne est un puissant contre-poison et vaut 2 000 louis d'or (1 LO/g). Elle peut se téléporter deux fois/jour, c'est-à-dire disparaître d'un lieu pour réapparaître ailleurs.

Nom : loup

Type (apparence) : chien sauvage

Milieu(x) : pleine nature, bois, abord des villes en cas de famine

Solitaire : 20 % — **Itinérant** : 80 %

Groupe : 80 %; **Nombre** : de 5 à 30 indiv. — **Fixe** : 20 %

I 12	P 18
D 14	R 18
Vo 10	F 11 (3D6)
E 7	Vi 8
C 8	A 8

Résistance transfert : 70

Vitesse : **sol** 50; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 25 %

Mode attaque : croc (**CA** = 4)

Mode défense : cuir (**CD** = 0)

Bonus esquive : 1

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,50 long; **Poids** : 40 kg

Description : s'il est rencontré seul, le loup peut être combattu facilement. Par contre, en meute, il associe la puissance à une stratégie intelligente de l'attaque et devient particulièrement redoutable. Sa résistance aux armes naturelles est normale, mais il craint particulièrement le feu (60 % de chance de les faire suivre).

Nom : méduse

Type (apparence) : vieille femme à chevelure de serpents

Milieu(x) : lieux retirés, îles, souterrains

Solitaire : 100 % — **Itinérant** : 20 %

Groupe : / ; **Nombre** : 1 indiv. — **Fixe** : 80 %

I 18	P 15
D 17	R 17
Vo 15	F 16 (3D6)
E 10	Vi 25
C 15	A 16

Résistance transfert : 60

Vitesse : sol 8; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 40 %

Mode attaque : coiffe de serpents (**CA** = 0); regard magique

Mode défense : — (**CD** = 0)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,60 m; **Poids** : 50 kg

Description : toute personne croisant son regard est pétrifiée. Pour savoir si Méduse réussit à forcer un personnage à la regarder le M.J. lance 3 dés : si la somme est supérieure au nombre des pVo de son adversaire, la pétrification est effective (à tirer tous les 3 tours de combat).
Méduse possède une chevelure de serpents venimeux qui est une arme efficace contre quiconque aurait esquivé la première attaque. Si un personnage, par un jeu de miroir renvoie à Méduse son propre regard elle est prise à son propre piège et devient une statue de pierre.
Le sort « barrière mentale » est inefficace contre la pétrification.

Nom : momie (mort vivant)

Type (apparence) : cadavre desséché entouré de bandelettes

Milieu(x) : tombeaux, à l'abri de la lumière

Solitaire : 90 % — **Itinérant** : 10 %

Groupe : 10 %; **Nombre** : de 2 à 8 indiv. — **Fixe** : 90 %

I 16	P 10
D 17	R 10
Vo 14	F 12 (2D6)
E 6	Vi 15
C 8	A 16

Résistance transfert : totale

Vitesse : sol 5; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 15 %

Mode attaque : mains (choc) (**CA** = 4)

Mode défense : contre armes magique/argent (**CD** = 3); contre armes normales (**CD** = 7)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,70 m; **Poids** : 20 à 30 kg

Description : elles peuvent se trouver dans des tombeaux, des cryptes. Ce sont des morts embaumés, personnages importants de leur vivant, qu'un sort ou une malédiction ramène à une demi-vie, par exemple lorsque leur sépulture est profanée. La momie attaquera jusqu'à ce qu'elle soit détruite.
Face à une attaque basée sur le feu et qui la touche, sa CD = 0. Un personnage touché par une momie sera maudit et perdra 1 point d'Équilibre par semaine durant S2D 10 semaines.
□ le M.J. tirera S4D. Tout personnage dont la Volonté est inférieure au résultat des dés fuira la momie. Tout personnage tombant à 6 pVo s'évanouira de 1 à 6 tours (lancer 1D6).

Nom : nain

Type (apparence) : homme petit et massif avec barbe

Milieu(x) : forêts, mines et galeries, hab. troglodytes

Solitaire : 50 % — **Itinérant** : 30 %

Groupe : 50 %; **Nombre** : de 2 à 200 (village) indiv. — **Fixe** : 70 % (village)

I 12	P 14
D 10	R 17
Vo 18	F 19 (4D6)
E 12	Vi 18
C 17	A 20

Résistance transfert : 40

Vitesse : sol 8; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 5 %

Mode attaque : arme (**CA** =); poings (**CA** = 1)

Mode défense : armure (**CD** =)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,40; **Poids** : 70 kg et +

Description : d'aspect fruste, de petite taille, ils portent la barbe très jeune. Ils vivent jusqu'à 3 ou 4 siècles. Ils ont un goût immodéré pour les pierres précieuses et les objets forgés, qu'ils fabriquent avec art.
Certains d'entre eux possèdent même le secret d'armes magiques...
Les Nains sont plutôt renfrognés, sauf lorsque coule la boisson. Ils utilisent le sort « détection » naturellement, sans le lire, et ne consomment que 1pVo/1/4 h.
Ils combattent souvent aux armes lourdes (hache).
Ils supportent mal la navigation (perte de 1pVo/jour de bateau). Ils voient les zones chaudes (ex. : animal) dans le noir total.

Nom : requin

Type (apparence) :

Milieu(x) : mers chaudes

Solitaire : 70 % — **Itinérant** : 100 %

Groupe : 30 %; **Nombre** : de 2 à 15 indiv. — **Fixe** : —

I 8	P 10
D 10	R 14
Vo 6	F 14 (4D6)
E 5	Vi 8
C 1	A 1

Résistance transfert : 90

Vitesse : **sol** / ; **air** / ; **eau** 40; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : %

Mode attaque : croc (**CA** = 9)

Mode défense : — (**CD** = 0)

Bonus esquive : 3

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,5 à 3 m; **Poids** : 70 à 120 kg

Description : véritable machine à tuer, le requin parcourt les océans à la recherche constante de nourriture. Sensible aux vibrations et au sang, il se dirige vers leurs sources et attaque. Une frénésie meurtrière peut s'emparer d'un groupe de requins en présence d'un personnage blessé sérieusement (50 % de chance) et ils s'entredévorent.

Nom : rhinocéros

Type (apparence) :

Milieu(x) : savane

Solitaire : 40 % — **Itinérant** : 50 %

Groupe : 60 %; **Nombre** : de 3 à 30 indiv. — **Fixe** : 50 %

I 4	P 8
D 4	R 12
Vo 5	F 8 (6D6)
E 5	Vi 17
C 1	A 1

Résistance transfert : 90

Vitesse : **sol** 60; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 0 %

Mode attaque : corne (**CA** = 5); pattes (charge) (**CA** = 8)

Mode défense : carapace (**CD** = 3)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 2,50 m; **Poids** : 1 tonne

Description : il charge tout ce qui bouge.
Il a mauvaise vue et perd la trace de sa victime si elle reste immobile.
Il peut renverser une voiture d'un coup de corne.

Nom : squelette

Type (apparence) : humanoïde

Milieu(x) : tout lieu à l'abri de la lumière du jour

Solitaire : 10 % — **Itinérant** : 20 %

Groupe : 90 %; **Nombre** : de 3 à 20 indiv. — **Fixe** : 80 %

I 7	P 10
D 6	R 14
Vo 10	F 12 (2D6)
E 6	Vi 8
C 0	A 4

Résistance transfert : 70

Vitesse : **sol** 10; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : %

Mode attaque : main (**CA** = 1); arme (**CA** = var.)

Mode défense : — (**CD** = 5); bouclier (**CD** = var.)

Bonus esquive : + 2

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 1,50 à 2 m; **Poids** : 15 kg

Description : ce sont des êtres morts, mus par le sort « animation »*. Ils obéissent alors à leur maître. Leur intelligence varie suivant celle qu'ils avaient de leur vivant, et certains peuvent recevoir des ordres plus élaborés et servir de chef aux autres (I = 10 ou plus). Le squelette « normal » ne sait que « garder », « défendre », « poursuivre », ou « attaquer ». Il ne parle pas. Arrivé à 4 en Vo, il attaquera n'importe qui. Les squelettes manient assez bien les armes blanches et très mal les armes à feu.

* Voir Golem.

Nom : sphinx

Type (apparence) : corps de lion, ailes d'aigle, buste d'homme ou de femme

Milieu(x) : caveaux, lieux retirés, temples

Solitaire : 90 %

Groupe : 10 %; **Nombre** : de 2 à 3 indiv.

Itinérant : 10 %

Fixe : 90 %

I 22	**P** 20
D 20	**R** 19
Vo 23	**F** 20 (7D6)
E 25	**Vi** 35
C 20	**A** 18

Résistance transfert : 90

Vitesse : **sol** 60; **air** 100; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 40 %

Mode attaque : griffes (**CA** = 5); magique

Mode défense : magique

Bonus esquive : 2

Nombre d'attaques/tour : 2 + 1 magique

Taille : 4 m; **Poids** : 1 tonne

Description : rencontrer un Sphinx est très rare, et il a presque toujours une raison précise d'être sur le chemin d'un personnage. Le Sphinx peut garder l'entrée d'un lieu très important ou tout simplement son antre. Ce lieu contient en général de fabuleux trésors. Le Sphinx peut attaquer pour se nourrir, mais laisse en général une chance à sa victime. (Énigme ou épreuves diverses).
Il pratique la magie, et peut se « téléporter » c'est-à-dire disparaître d'un lieu pour réapparaître ailleurs, parfois très loin.

Nom : tigre

Type (apparence) : félin rayé

Milieu(x) : jungle, savane

Solitaire : 70 %

Groupe : 30 %; **Nombre** : de 3 à 4 famille indiv.

Itinérant : 80 %

Fixe : 20 %

I 12	**P** 20
D 18	**R** 18
Vo 10	**F** 12 (5D6)
E 10	**Vi** 20
C 6	**A** 4

Résistance transfert : 70

Vitesse : **sol** 60; **air** / ; **eau** 5; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 60 %

Mode attaque : griffe (**CA** = 2); croc (**CA** = 2)

Mode défense : — (**CD** = 0)

Bonus esquive : 3

Nombre d'attaques/tour : 2

Taille : 2,50 m; **Poids** : 200 kg

Description : coureur et grimpeur moyen, mais bon nageur, le tigre préfère la chasse à l'affût. Prédateur nocturne, il attend, dissimulé dans la végétation, l'arrivée d'une proie. Son caractère féroce lui vaut la réputation d'un tueur sanguinaire.

Nom : troll

Type (apparence) : humanoïde

Milieu(x) : divers (abrités du soleil), forêts, cavernes

Solitaire : 20 %

Groupe : 80 %; **Nombre** : de 5 à 50 indiv.

Itinérant : 40 %

Fixe : 60 % (repaire)

I 5/10	**P** 9
D 10	**R** 10
Vo 8	**F** 12 (3 à 5D6)
E 8	**Vi** 16
C 4/10	**A** 4/10

Résistance transfert : 60

Vitesse : **sol** 10; **air** / ; **eau** 5; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 0 %

Mode attaque : griffes empoisonnées (**CA** = 1) + poison; arme

Mode défense : naturelle (**CD** = 3); arme

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 2 griffes

Taille : 1 à 3 m; **Poids** : 50 à 250 kg

Description : ils sont tous différents, êtres torves, laids et cruels, grands pour la plupart; parfois difformes et ratatinés. Un coup de griffe transmet un poison causant une forte fièvre et la perte de 3p Vi (ou lancer 1D6) par heure.

☐ Les trolls émettent une odeur insupportable : le M.J. lance 4 dés. Les personnages dont la volonté est inférieure au résultat ne jetteront que 3 dés pour « toucher » (S3D). Tout personnage à moins de 6p Vi fuira les trolls de manière irrésistible.

Nom : tyranrosaure

Type (apparence) : saurien géant

Milieu(x) : divers, rochers, point d'eau

Solitaire : 90 % — **Itinérant** : 100 %

Groupe : 10 %; **Nombre** : de 2 à 3 indiv. — **Fixe** : —

I	1	P	10
D	4	R	10
Vo	4	F	15 (7D6)
E	5	Vi	40
C	0	A	1

Résistance transfert : 80

Vitesse : **sol** 30; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 0 %

Mode attaque : croc (**CA** = 9); queue (**CA** = 5)

Mode défense : peau (**CD** = 2)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 6 m; **Poids** : 4 tonnes

Description : terreur de l'ère secondaire, le Tyrannosaure brise tout sur son passage, végétation et paisibles dinosaures herbivores, dont il fait grande consommation.

Nom : vampire

Type (apparence) : humain (mort-vivant)

Milieu(x) : à l'abri de la lumière du jour, caveaux...

Solitaire : 90 % — **Itinérant** : 50 %

Groupe : 10 %; **Nombre** : de 2 à 30 indiv. — **Fixe** : 50 %

I	17	P	15
D	14	R	14
Vo	15	F	13 (4D6)
E	12	Vi	10
C	14	A	14

Résistance transfert : totale (mort-vivant)

Vitesse : **sol** 12; **air** 30; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 70 %

Mode attaque : griffe (**CA** = 1); morsure (**CA** = 2*)

Mode défense : armes normales (**CD** = 4); armes M/argent (**CD** = 0)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : variable; **Poids** : variable

Description : ils cherchent à se nourrir de sang humain si possible. Ils fuient la lumière du jour qui les rend fous, et surtout le soleil levant qui les désintègre. Ils ne se reflètent pas dans les miroirs.
Ils peuvent, durant de brefs instants (1 h maximum), prendre une forme de chauve-souris assez grande, mais ne peuvent attaquer sous cette forme.
Ils peuvent apparaître comme des humains, tout à fait normaux à un personnage, ne remarquant pas leurs dents, ou l'absence de reflet.
Le vampire n'utilisera pas d'arme et préfèrera fuir sous sa forme animale.
La victime perd 2p Vi par tour de « succion » du vampire.

Nom : zombie

Type (apparence) : humain en putréfaction (mort-vivant)

Milieu(x) : à l'abri de la lumière du jour

Solitaire : 20 % — **Itinérant** : 80 %

Groupe : 80 %; **Nombre** : de 2 à 30 indiv. — **Fixe** : 20 %

I	5	P	10
D	5	R	10
Vo	5	F	12 (2D6)
E	5	Vi	8
C	1	A	1

Résistance transfert : totale

Vitesse : **sol** 8; **air** / ; **eau** / ; km/h (1 km/h = 16 m/min)

Déplacement discret : 0 %

Mode attaque : griffes (**CA** = 3)

Mode défense : contre arme normale (**CD** = 3); contre arme magique (**CD** = 0)

Bonus esquive : 0

Nombre d'attaques/tour : 1

Taille : 160; **Poids** : 50 kg

Description : ce sont des morts récents, animés par un sorcier. Ils ne savent obéir qu'à des commandes simples de leur maître (tuer, garder, ramener un seul objet, etc.). Ils sentent le charnier, et leur apparence est écœurante. Un personnage qui a moins de 6 en volonté fuira devant eux.

Les scénarios

ORDRE DES INFORMATIONS DANS LES SCÉNARIOS 1, 3, 4

Afin de fournir des descriptions plus ou moins détaillées suivant le degré de précision demandé par le scénario, les informations sont fournies en quatre parties : des informations générales, à la plus détaillée.

1. les zones banales :
banal ne veut pas dire qu'il ne s'y passe rien, mais tout simplement que le M.J. peut les décrire sans peine, en faisant appel à son seul bon sens : inutile d'expliquer qu'une forêt contient des arbres, qu'un marais est humide, ou que le flanc d'une montagne est en pente!... Néanmoins, quelques mots sont toujours indispensables pour souligner certains détails que la carte seule ne saurait montrer, par exemple le type d'arbre qui y pousse, le territoire et les habitudes des animaux, etc.
C'est là aussi que l'on décrit les phénomènes généraux tels que le temps qu'il fait au cours de l'aventure, si cela est important, ou encore que l'on précise que *« dans cette vallée, les gens vivent de façon tout à fait différente de partout ailleurs dans le pays »*, etc.

2. les zones d'événements aléatoires :
ce sont les lieux où un événement peut se produire, n'importe où. Par exemple, sur le territoire de chasse d'un tigre, la probabilité de rencontrer ce dernier augmente sensiblement. Mais cette rencontre peut avoir lieu n'importe où sur ce territoire, ou même ne pas se produire du tout.
Autre exemple, des sables mouvants qui se présentent comme des petites surfaces rondes de quelques mètres de diamètre. Inutile de faire une carte agrandie pour cette zone où l'on ne verrait rien d'autre que des petits ronds!... Tout simplement, dans la région considérée, les joueurs auront 30 % de chances par demi-heure de tomber dedans, s'ils ne prennent pas de précautions. Si les personnages mettent une heure à traverser la zone dangereuse, le M.J. tirera les dés deux fois pour savoir s'ils s'enlisent ou pas. Si cela se produit, l'endroit exact n'a pas une importance vitale.
Ces zones sont, dans les scénarios, signalées sur la reproduction réduite de l'encart par un cerné bleu accompagné d'une lettre correspondant au paragraphe où ce lieu est décrit.

3. les plans d'une zone :
comme vous le savez, on agrandit parfois simplement une case de la carte générale pour préciser un détail d'un lieu.
On fera un agrandissement de toute une zone couvrant plusieurs cases, si le scénario le justifie. Vous trouverez, par exemple, dans les pages qui suivent trois de ces plans : celui du village où des personnages déambuleront certainement; celui d'une cité oubliée, où se trouve le Ganymédien recherché; et celui du repaire d'un magicien qui pourrait très bien entrer dans le cours de cette aventure, si les personnages font trop état de leur technologie... Par contre, les ruines situées juste au Nord du village ne servant pas, ne sont pas détaillées.

4. le plan d'une seule case :
cet agrandissement permet de visualiser des détails à l'échelle humaine : plan détaillé d'une habitation avec son mobilier et même éventuellement l'aspect du sol (dalles, plancher, etc.). La case est repérée par ses coordonnées sur la carte générale (encart).

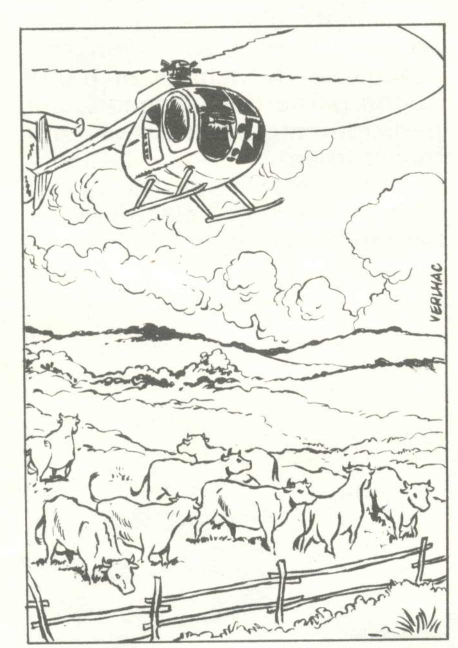
RAPTS À GESTRAC

En guise d'initiation, voici une mission qui se déroule dans notre pays et à notre époque, et qui ne nécessite pas de transfert. Les personnages arriveront sur les lieux par leurs propres moyens, et enquêteront comme des détectives dans une affaire policière.
Signalons cependant, que s'ils s'y prennent mal, cette aventure peut se révéler extrêmement dangereuse ! ... Le M.J. décrira ainsi la mission :

« Près du petit village de Gestrac, ont eu lieu d'étranges rapts : des vaches disparaissent régulièrement depuis quelques semaines, sans qu'on retrouve les traces des voleurs.
En guise de mission d'entraînement, vous allez tenter de découvrir l'origine de ces disparitions. Et si votre enquête révélait une entreprise criminelle en préparation, vous devrez tout faire pour l'empêcher. N'oubliez pas que vous agissez secrètement, aussi évitez les problèmes avec les autorités autant que possible.
« Vous arriverez au village de Gestrac vers neuf heures du matin, la veille de la fête du village, dans un mini-car. A vous de jouer ensuite ! »

Matériel de mission :
Chaque personnage est pourvu de 2 000 F en billets et de chèquiers avec possibilité de tirer jusqu'à 5 000 F.
Les participants se partageront également :
– un revolver 6.35, avec 3 chargeurs de 6 coups;
– une paire de jumelles (grossissement 10 fois);
– un sac de sport dissimulant 20 m de corde nylon d'alpinisme, des crochets et pitons et un piolet, pouvant éventuellement servir d'arme, CA = 2);
– trois torches électriques;
– une paire de talkie-walkie;
– deux grenades lacrymogènes;
– 100 m de fil nylon, résistance 60 kg;
– trois couteaux de chasse (CA = 2);
– un gilet pare-balles léger, dissimulable sous les vêtements, (CD = 2);
– et un mini-car, contenant jusqu'à neuf passagers.

Zone banale :
Hors de la carte, vers l'Ouest, se trouve une ville importante dotée d'un héliport. A intervalles réguliers, environ deux ou trois fois par heure durant le jour, et toutes les deux heures durant la nuit, on pourra entendre le passage d'hélicoptères. Ce ne sont pas des appareils de la police ou de l'armée, mais des véhicules privés, modèles civils peints de couleurs vives ou d'emblèmes de petites compagnies aériennes locales.



Toutes les hauteurs de la région sont relativement boisées, tandis que les vallées sont herbeuses et servent de paturages.
Si les personnages déambulent dans les rues du village, décrire des maisons dans le style de construction ancienne du Massif Central. Chaque maison comprendra une grande cuisine, un séjour et une ou deux chambres.
Si les aventuriers déclenchent une bagarre, une camionnette de gendarmerie arrivera, par la route venant de la Case O1 sur la carte, dix minutes après, et les dix gendarmes qui l'occupent tenteront d'arrêter les personnages.
C'est l'automne, et le jour se lève vers sept heures et tombe vers neuf heures le soir.
Durant toute l'aventure, le ciel sera gris et bas, mais sans pluie. Vers l'aube, un épais brouillard recouvrira le lac et les abords des rivières.

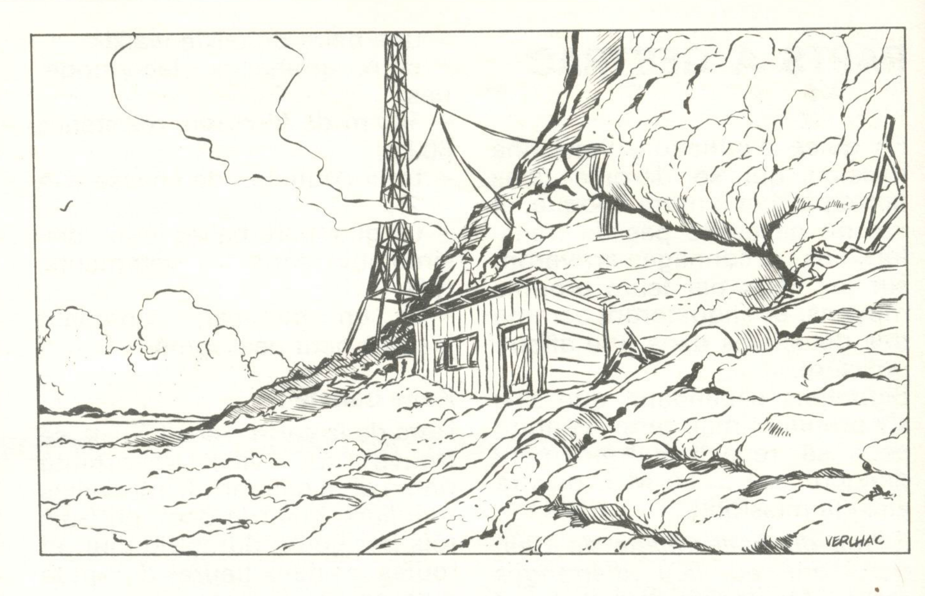
Le village :
Si on les questionne à propos des disparitions, la plupart des gens conseilleront de s'adresser au plus important propriétaire de la région, Auguste Beauchêne, que l'on rencontre souvent à l'auberge principale du village.
A moins que les personnages n'adoptent une attitude vraiment louche en abordant Beauchêne, celui-ci ne se fera pas prier pour donner les informations qu'il détient :
– les disparitions ont toujours lieu la nuit;
– aucune trace de véhicule dans le champ où se trouvait l'animal disparu;
– les « enlèvements » ont lieu toutes les deux semaines, environ.
Les personnages devront insister pour obtenir d'autres renseignements; en fait, tout ce que pourra ajouter Beauchêne, si on lui demande, ce sont les emplacements des trois vols dont il fut victime, (cases I 12, K 13, P 17), et le fait qu'un autre propriétaire a également été volé de une ou deux bêtes, dans des conditions tout aussi mystérieuses, aux alentours des cases Z 37, et Y 42.

Si on trace les droites passant par chacun des groupes de points de disparitions, sur la carte, on obtient deux droites convergeant vers l'île, en AA 26.

Si les joueurs ne repèrent pas ce détail, le M.J. peut faire intervenir un gamin du village qui les interpellera dans un endroit discret et leur proposera un « renseignement important », mais demandera 1 000 francs en échange. Mais si on lui offre moins de 500 F en marchandant, il s'enfuira, et disparaîtra aisément grâce à sa connaissance des ruelles.

Son renseignement est le suivant : en relevant des collets, durant la nuit, il a vu récemment un hélicoptère se poser sur l'île et répartir un instant plus tard. Interrogé sur l'île, il sait simplement qu'elle est habitée par un espèce de vieux fou qui vit avec cinq ou six chiens, qu'on entend parfois hurler.

Les aventuriers pourront trouver facilement une barque de pêcheurs sur les bords du lac dans les environs des cases AA 21 et BB 20.



L'île (Z 26, EE 24) :

Recouverte de bosquets, elle ne porte qu'une habitation, en CC 25, que l'on nomme la « baraque du vieux fou ». Tout le monde ignore que ce « vieux fou » est Aristide Beauchêne, qui fut autrefois chassé du village, pour une sordide affaire d'héritage par son propre frère; il revient, plus de vingt ans après pour se venger... d'Auguste Beauchêne et d'une bonne partie des villageois, qui participèrent autrefois à son banissement.

Il s'est installé sur les ruines d'un ancien relais électrique, et l'a transformé en un chenil souterrain, où il entasse les chiens féroces, qu'il compte lâcher dans les rues, le jour de la fête du village.

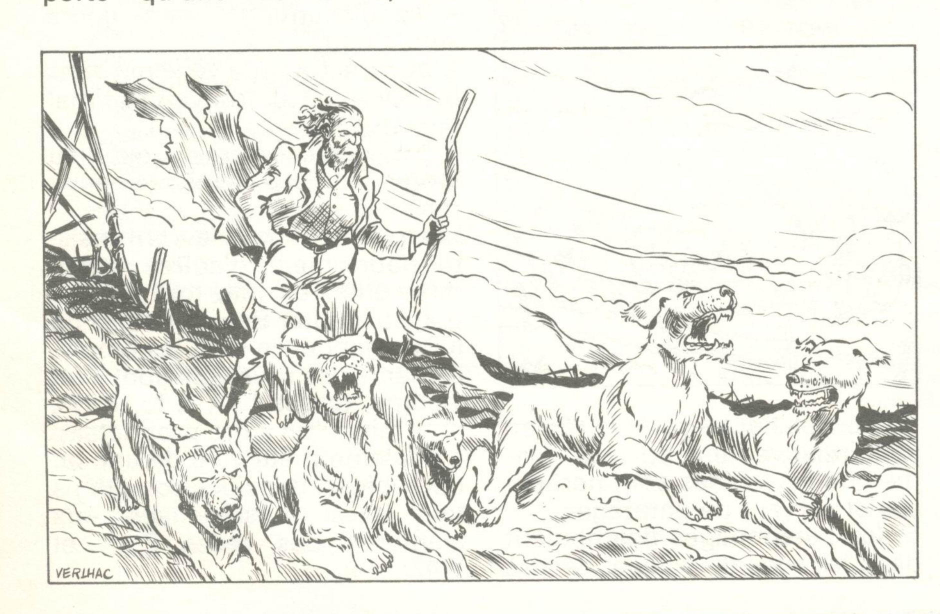
La baraque du vieux fou :

1. Pièce principale d'habitation : une baraque de planches au toit de tôle ondulée. Elle est adossée au flanc abrupt de l'île. Elle sent le chien, le renfermé et l'alcool. Dans un coin, le lit, défait et sale; dans un autre, un vieux poêle à bois qui fait office de cuisinière, entouré de rondins et de fagots.

Des os énormes jonchent le sol, apparemment des os de bovins. Une armoire contient quelques vêtements usés et un costume parfaitement repassé et des chaussures impeccablement cirées. Une porte mène vers 2.

2. Vestige de l'ancien relais électrique, cette pièce creusée dans la roche de l'île est en partie bétonnée. Une porte communique avec la pièce 1.

Cet endroit sert de remise, et on y trouve un fouillis indescriptible de vieux chiffons, outils de jardinage, etc. Sur le mur Nord, deux tonneaux occupent toute la place. Si on les sonde, celui de droite apparaîtra plein de vin, et celui de gauche, vide. Si un ou



plusieurs personnages inspectent du côté des tonneaux, tirer les dés pour déterminer s'ils repèrent le mécanisme caché dans le tonneau de gauche (détection des mécanismes secrets).
Ce mécanisme ouvre toute la face avant du tonneau (diamètre : 1,50 m) et les personnages peuvent alors découvrir un couloir de béton, puis un escalier qui s'enfonce. Un interrupteur permet d'allumer la lumière. L'escalier fait plusieurs coudes et débouche en 3, environ 20 m plus bas.

3. Pièce circulaire de 4 m de diamètre, aux parois de béton. Il n'y a pas de plafond, et on peut apercevoir le ciel au-delà de la grille qui bouche l'entrée de ce puits, 20 m plus haut. Un couloir conduit aux escaliers qui montent vers 2. Une porte métallique, fermée à clé, donne sur 4. Une autre porte, en bois, mène vers 5.
En fait, toute la cloison, en chêne épais, peut s'ouvrir, libérant un passage de 2 m de large sur 3 m de haut. Une odeur écœurante plane dans ces lieux. En tendant l'oreille, on peut entendre de furieux aboiements.

4. Ce petit réduit contient les vestiges, fixés au mur, d'appareils électriques d'avant-guerre. Au sol, un engin tout rafistolé qui semble être un générateur, est en fonctionnement. Un arbre de transmission disparaît dans une trappe dans le sol. Sous cette trappe, un puits mène vers une rivière souterraine d'où le générateur tire son énergie.
Dans une boîte de dérivation rouillée sont dissimulées les économies en liquide d'Aristide Beauchêne, près d'une centaine de billets de 500 F. Un bouton commande le générateur.

5. Large couloir taillé dans la roche, fermé par deux cloisons de chêne épais montées sur gonds et qu'on peut donc ouvrir comme un portail. La puanteur devient intolérable, et les aboiements plus distincts.

6. Vaste salle bétonnée (voir coupe de profil). En passant le portail venant de 5, on est assailli par l'odeur de chiens et de cadavres en décomposition.
Toutes les 2 minutes, chaque personnage devra tirer un jet de dés inférieur à son score en volonté. Si ce jet est raté, le personnage s'évanouit pour cinq minutes.
a. partie haute : dix cages de grande taille, en grillage, assez rudimentaires, ne laissent qu'un passage de 1,50 m de large. Contre un mur, une planche étroite (qui permettra aux chiens de sortir de la fosse). Un bouton de commande (lettre c sur le plan) permet d'ouvrir et de fermer la grille séparant la salle 6 du « chenil » 7. Une échelle de métal de 3 mètres descend vers 6 b.
b. partie basse : le sol est noyé sous trente centimètres d'eau boueuse où surnagent les restes des bovins qui ont servi à nourrir les chiens. (Profondeur impossible à estimer tant qu'on n'y a pas mis le pied ou une sonde). Gare à la noyade en cas d'évanouissement!
Une partie du sol remonte en pente douce vers le couloir menant à 7.

7. Le chenil : un court bout de couloir sans éclairage, très étroit (0,80 m), débouche dans la salle elle-même sans la moindre lumière.
Près de deux cents chiens s'y entassent, et parfois s'y entre-dévorent, car Aristide Beauchêne les affame à demi pour les rendre hargneux.

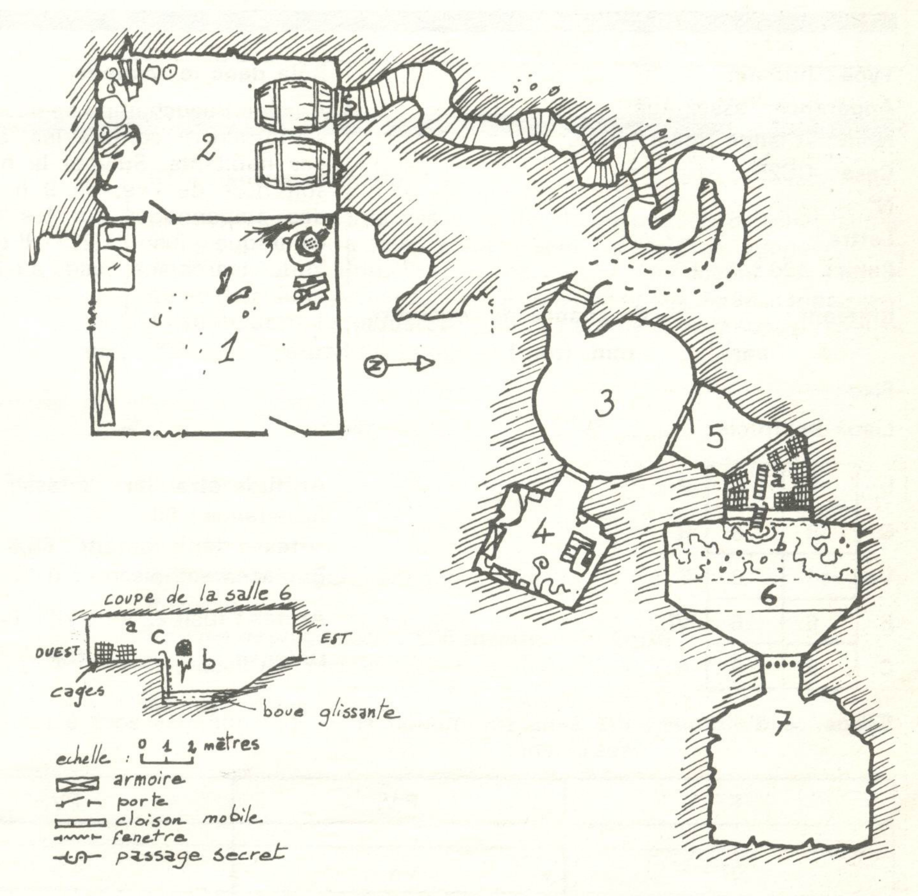


Figure 1 : la baraque du vieux fou

Si l'on ouvre la grille, ils se rueront dans la salle 6 où ils ont l'habitude d'être nourris. Il est possible d'arrêter le déferlement en en tuant sept ou huit, juste dans le bout de couloir, bouchant ainsi le passage. Si la planche est laissée entre 6 a et 6 b, ils grimperont dessus.

Aristide Beauchamps :

Le mystère que les personnages devront élucider et empêcher est le suivant :
Aristide Beauchamps, nous l'avons vu, cherche à se venger des gens du village, et de son frère en particulier. Son plan fou est de lâcher ses chiens affamés sur le village en fête. Il en laisse en permanence dix en liberté sur l'île, qui empêchent la venue de curieux.

Le moment venu, il a prévu de les entasser dans les cages, de les hisser par le puits de la salle 3, puis de faire glisser les cages jusqu'aux radeaux cachés dans une anfractuosité de rocher au bord de l'eau, pour les tirer sur le rivage (vers Z 22). Là, les chiens affamés devraient répandre la terreur dans le village.

Nota : la fête est prévue pour le lendemain de l'arrivée des personnages dans le village, et le « vieux fou » a programmé son attaque pour le soir de la fête, vers neuf heures.
La disparition des bovins, qui servent à nourrir les chiens (devenus trop nombreux pour que Aristide Beauchamps ne s'offre et le luxe, et le risque, d'acheter leur pitance), s'effectue grâce à un pilote d'hélicoptère proche de la faillite que le bon prix payé par le vieux fou a poussé à accepter ces étranges rapts. Les animaux capturés sont descendus dans le puits de la salle 3, au moyen du treuil électrique.



Type : humain
Apparence : assez âgé
Nom : Aristide Beauchamps
Case : CC25
N° :
Lettre :
Page : 70

Rôle dans le scénario :

Aristide Beauchamps entasse des chiens affamés dans son repaire souterrain. Il compte les lâcher sur le village pour se venger des habitants. Suivant le moment, il sera en divers endroits : soit hors de l'île, de 9 h du matin à 18 h (jour de l'arrivée des personnages sur les lieux) puis dans la pièce 1 de sa « baraque » jusqu'à 22 h. Il sera ensuite dans la pièce 6, à écouter hurler les chiens, jusqu'au lendemain.

Itinérant : ______ **% de chance de rencontre par** ______ **min. (tour)** ______ **heure** ______ **jour**

Fixe :

Lieux habituels : ______ % ___ ______ % ___ ______ % ___

I	8	8	P
D	8	8	R
Vo	14	8	F
E	6	6	Vi
C	8	8	A

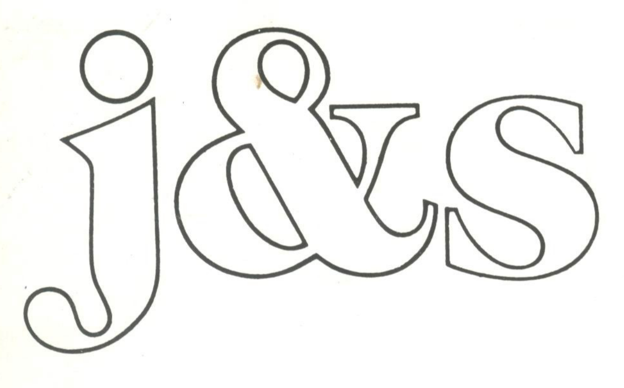
Attitude étranger : agressif (appelle ses chiens)
Résistance : 50
Vitesse déplacement : 66,6 m/min. - 4 km/h
Déplacement discret : 0 %

Armes : fusil 22 long rifle (voir table page 113).

Défense : ______ **(CP** = ______**);** ______ **(CD** = ______**)**

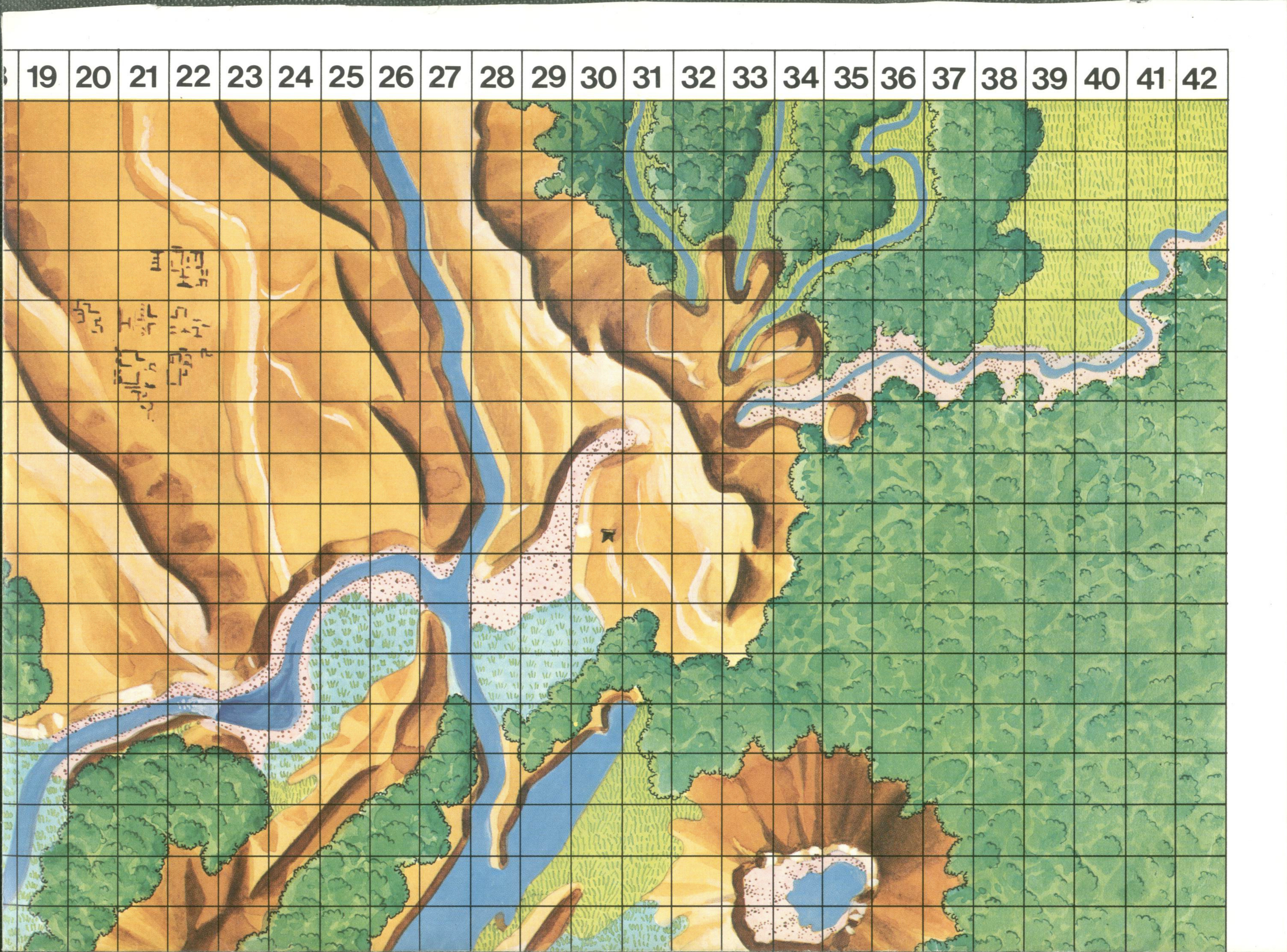
Séquence d'attaque : tire sans sommation si les personnages sont à l'intérieur de son repaire. Sinon, lancera ses chiens.

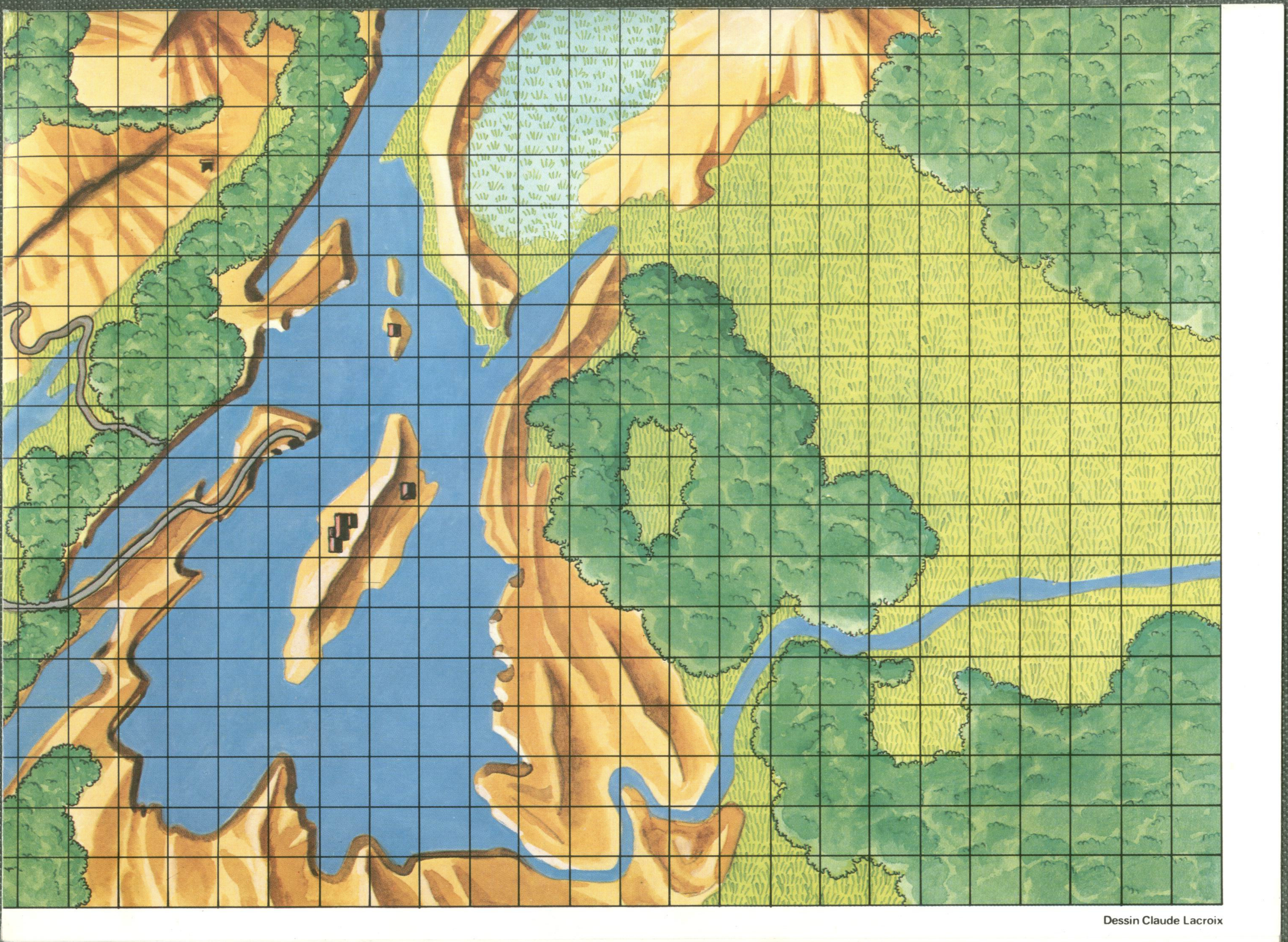
PF	P Vi	PV	PE



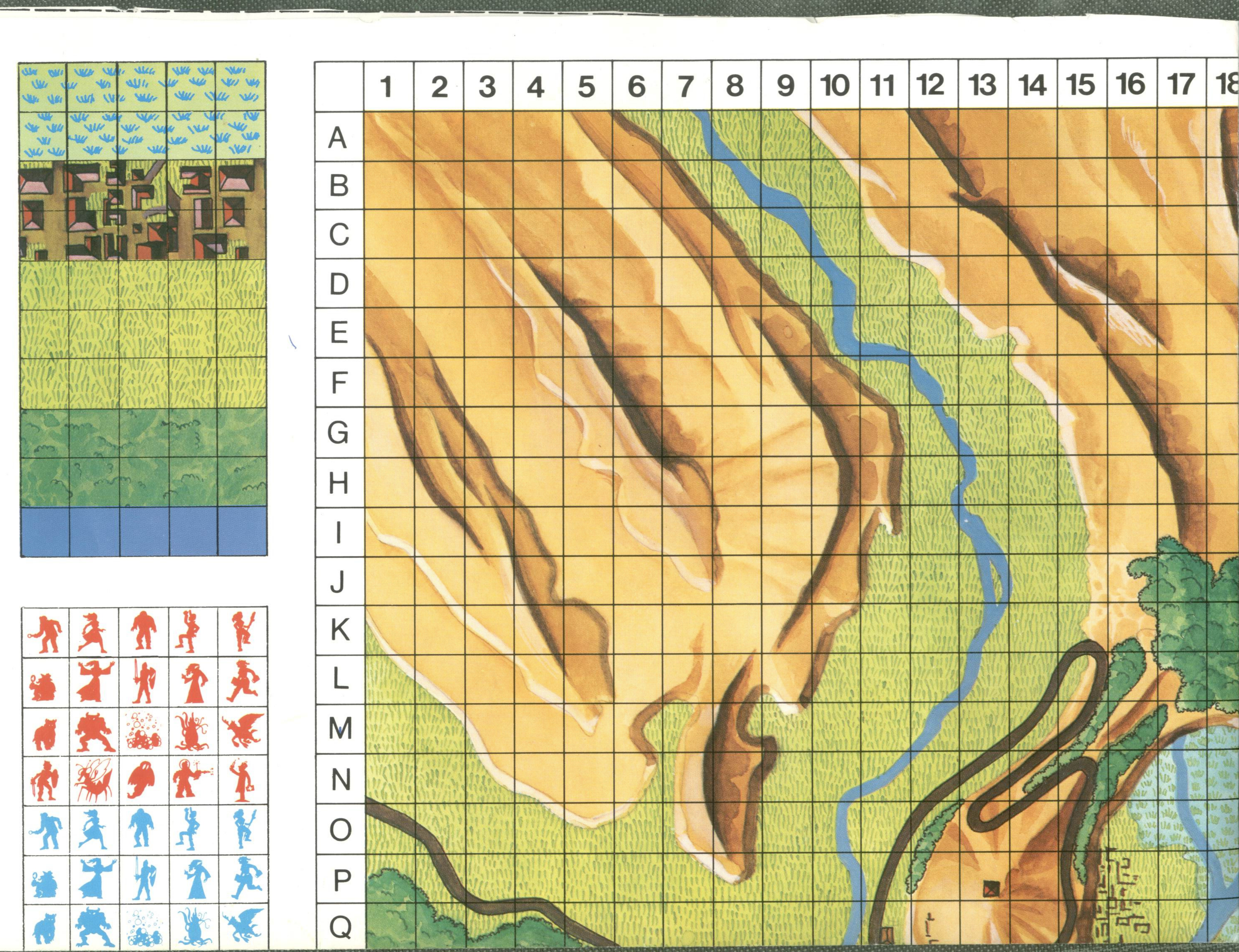

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous
vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

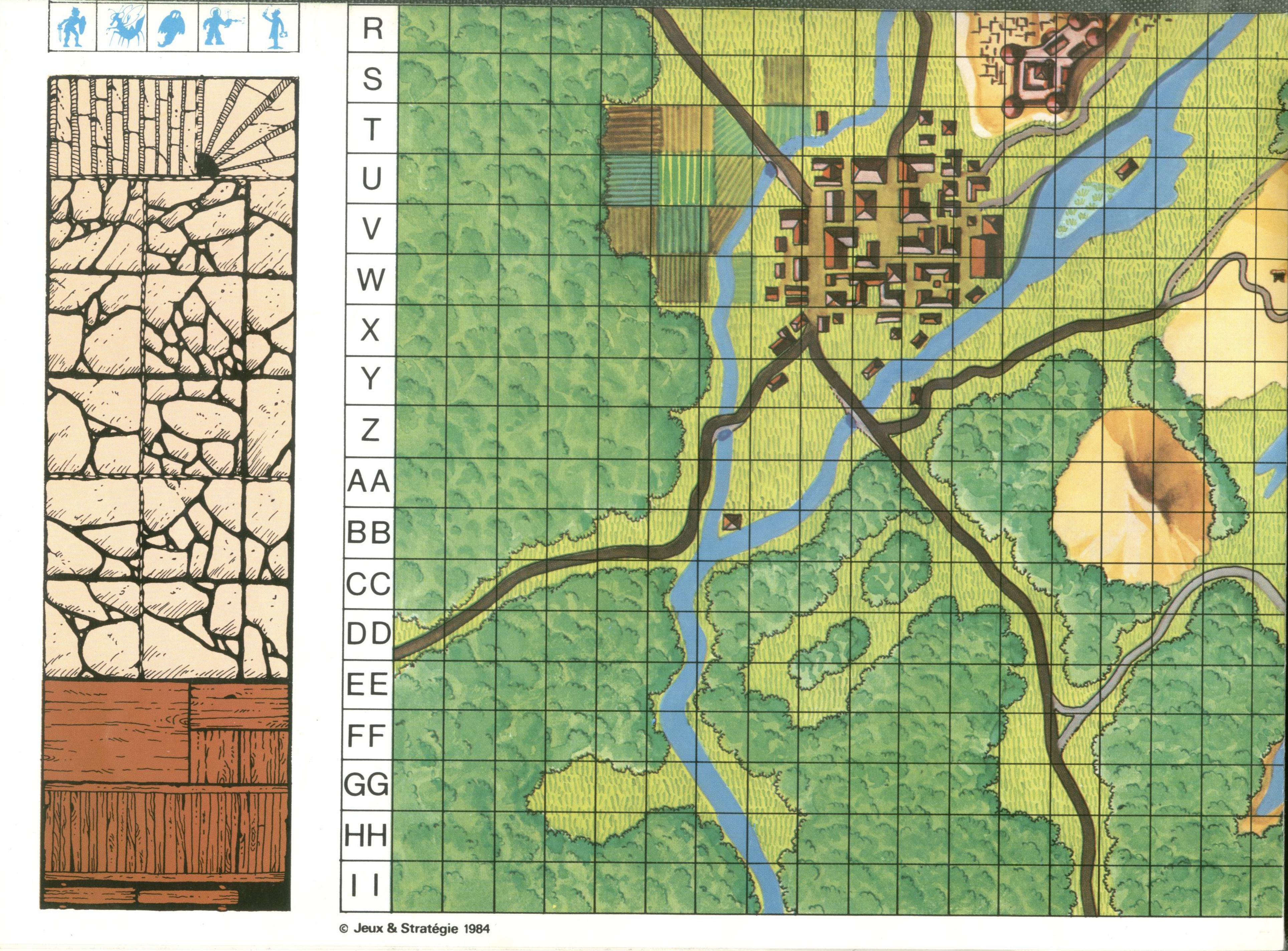
NECA


19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42



Dessin Claude Lacroix


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
A B C D E F G H I J K L M N O P Q


R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
AA
BB
CC
DD
EE
FF
GG
HH
II

Type : humain
Apparence : uniforme de gendarmerie
Nom : gendarme
Case :
N° :
Lettre :
Page :

Rôle dans le scénario :

les gendarmes interviendront sur appel d'une personne du village, si les personnages ont une attitude qui peut le justifier : s'introduire de force quelque part, déclencher une bagarre, tirer au revolver...
L'arrestation des personnages par la gendarmerie marquerait la fin de la mission sur un échec.

Itinérant : ______ **% de chance de rencontre**
par ______ **min. (tour)** ______ **heure** ______ **jour**

Fixe :

Lieux habituels : ______ % ___ ______ % ___ ______ % ___

I	11	12	P
D	12	12	R
Vo	14	13	F
E	10	9	Vi
C	10	14	A

Attitude étranger :
Résistance △ :
Vitesse déplacement : ______ **m/min.** - ______ **km/h**
Déplacement discret : ______ **%**
Armes : poing (**CA** = 0); pistolets
Défense : — (**CD** = 0)

Séquence d'attaque : sommation, puis tir au pistolet

PF	P Vi	PV	PE

Type : animal
Apparence :
Nom : chiens sauvages
Case : l'île, Z 26, EE 24
N° : 7 (chenil) et sur l'île
Lettre :

Rôle dans le scénario :

les chiens sont entassés dans le chenil pour être lâchés sur le village lors de la fête, assouvissant le désir de vengeance de Aristide Beauchamp. Dix de ces chiens sont lâchés sur l'île en guise de chiens de garde. Ces dix chiens, et eux seuls, connaissent Aristide, et ne l'attaqueront pas. Les autres chiens sont prêts à se jeter sur tout ce qui bouge.

Itinérant : 70 % de chance de rencontrer dix chiens de garde
par 10 min. **(tour)**

Fixe : dans le chenil (pièce 7) pour les chiens emprisonnés

Lieux habituels :

I	6	15	P
D	14	16	R
Vo	14	10	F
E	3	4 à 8	Vi
C	4	4	A

Attitude étranger : attaque à mort
Résistance △ : 70
Vitesse déplacement : 666 **m/min.** - 40 **km/h**
Déplacement discret : 20 %
Armes : crocs (**CA** = 4)

Séquence d'attaque : attaque à mort.

PF	P Vi	PV	PE

les Cruises ont atterri

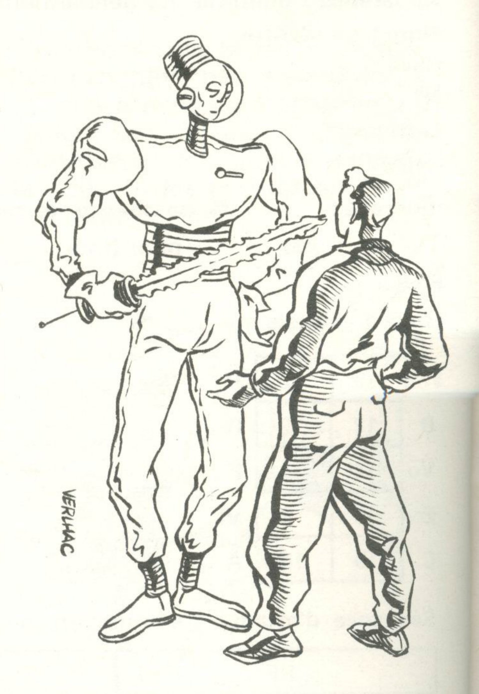
Pour ce deuxième scénario, peut-être avez-vous décidé d'en être le M.J. (sinon, communiquez ce scénario à la personne qui remplira cette fonction. Ne le lisez pas, car vous gâcheriez votre plaisir de joueur). Si vous êtes le M.J., il vous reste à le lire, et à rassembler tout le petit matériel qui sera nécessaire au cours de votre soirée jeu de rôle.

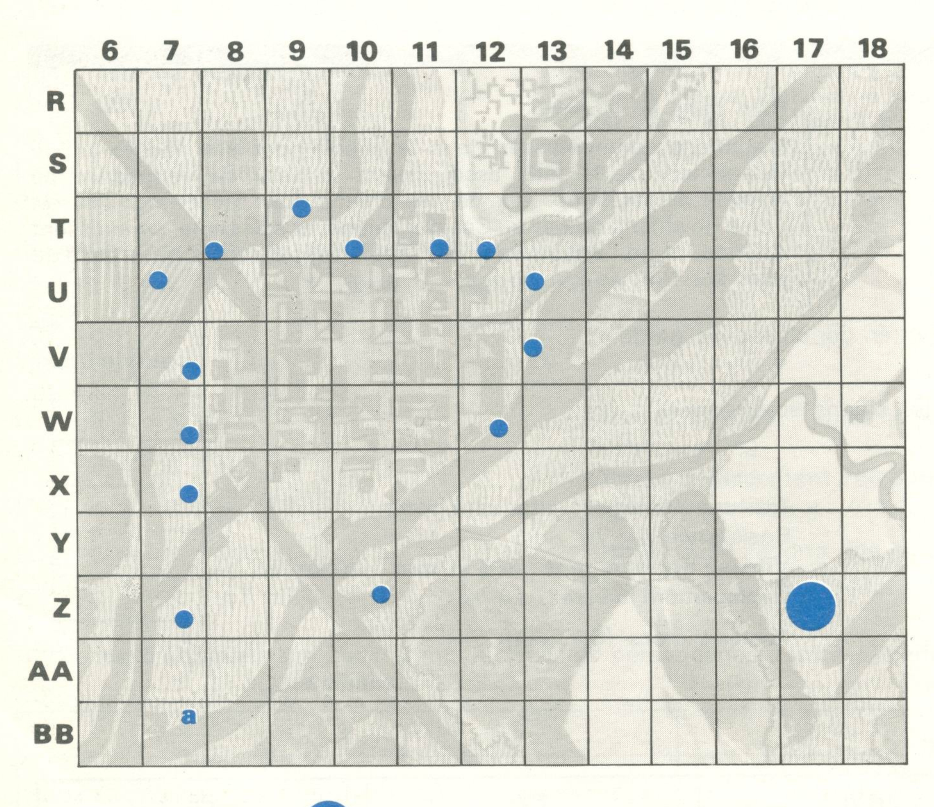
Comment lire ce scénario? La première partie raconte l'histoire proposée aux joueurs. Ceux-ci ne doivent pas la connaître : ce n'est que, peu à peu, selon leur perspicacité, qu'ils découvriront les tenants et les aboutissants de cette aventure.

Le début de la partie est chronologique : il vous suffira de suivre les unes après les autres les étapes décrites. Le milieu de la partie est régi par les règles générales qui ont été exposées page 68. Les points particuliers liés à ce scénario seront précisés en cours de texte : il s'agit d'une part des événements qui peuvent se produire dans les cases du terrain où se déroule l'aventure, et d'autre part les caractéristiques des objets et des armes qui sont utilisés tant par les personnages que par les résidents que vous allez rencontrer.

Pour animer cette partie, le M.J. dispose du matériel suivant :

- un scénario
- des personnages : les Cruises
- trois résidents
- le matériel de mission à distribuer aux personnages (voir page 88).





LE SCÉNARIO

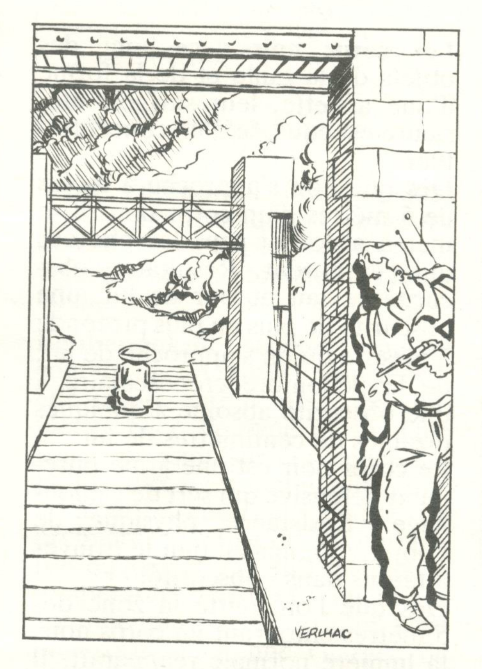
Les Cruises sont des Extra-Terrestres. Ils viennent d'atterrir sur Terre. Leur appareil s'est posé dans la case Z 17 de l'encart. La mission des Cruises sur Terre vise les objectifs suivants :

1. exploiter un gisement de plomb situé dans une ancienne mine dont l'entrée est en W 18. La Terre est pour eux l'endroit le plus proche où ils peuvent extraire certains minerais de plomb comme l'anglésite, la galène, la cérusite;
2. éprouver les réactions des Terrestres face à une invasion très localisée et de très courte durée. Ils ne doivent rester sur Terre qu'une semaine. Cette intrusion est donc une sorte de test des réactions des habitants, de l'efficacité de leur intelligence et de leurs armes. Les Cruises pensent ne trouver qu'une très faible résistance et parient sur des réflexes généralisés de peur, leur laissant le champ libre pour agir.

Dans ce cas, ils envisagent de venir exploiter régulièrement la sphère terrestre pour y trouver les matériaux qui leur font défaut sur leur planète.
Telle est la mission et les intentions des Cruises que les personnages doivent découvrir.
Les Cruises sont des humanoïdes frêles, d'un poids variant entre 60 et 70 kg, pour une taille de 195 à 230 centimètres. Leur peau est marbrée, jade et ocre jaune, tirant sur l'olivâtre. Leur principale particularité anatomique est la suivante : ils possèdent une articulation supplémentaire au niveau de chaque membre, un peu comme s'ils avaient deux coudes et deux genoux. Leur système digestif et sanguin est très proche de celui de l'Homme. En revanche, leur système nerveux est différent. Leur caractéristique la plus notable réside dans l'extrême sensibilité aux vibrations de toute nature et, donc, au bruit; ce qui les rend particulièrement vulnérables aux ondes de choc : un simple pétard de fête constitue pour eux une véritable agression. A moins, d'un mètre son explosion assomme un Cruise. La déflagration d'une grenade les tue à 30 mètres, même sans qu'ils en reçoivent aucun éclat. Mais cela, les personnages ne le savent pas.
Les armes des Cruises (voir détail page 85) sont adaptées à ce phénomène, dans la mesure où elles sont principalement utilisées dans la zone spatiale des races cruises. C'est-à-dire qu'elles sont partiellement inadaptées en face de l'espèce humaine. Les Cruises possèdent cependant, quelques armes beaucoup plus redoutables, dont la pire est encore leur intelligence : ils sont, en moyenne, deux fois plus intelligents que les humains, comme en témoigne la tactique d'implantation terrestre qu'ils ont adoptée.

MATÉRIEL DES CRUISES

Robot « Infratec » : il s'agit d'un robot micro-caméra relié au vaisseau spatial par ondes courtes. Il « entend » et « voit » dans toutes les directions, grâce à son micro multi-directionnel et à son objectif de 360°. La forme est destinée à effrayer les humains en leur montrant un produit technologique proche de ceux qu'ils connaissent.
En fait, les douze robots Infratec qui entourent le village sont disposés comme de vulgaires bornes kilométriques vides, à l'exception de la partie supérieure qui contient l'ensemble micro-caméra.
La partie micro-caméra électronique est blindée et résiste à tous les calibres de munitions. En revanche, le corps du robot Infratec est en métal type aluminium. Il est donc parfaitement destructible (résistance : 30).
Tous les projectiles d'armes à feu conventionnelles peuvent l'endommager. Le fait qu'il reçoive des projectiles ne modifie en rien les capacités photographiques du robot; n'importe quel personnage



disposant d'une force supérieure à 8 peut le renverser.
Pour détruire sa partie supérieure il faut utiliser une grenade classique.

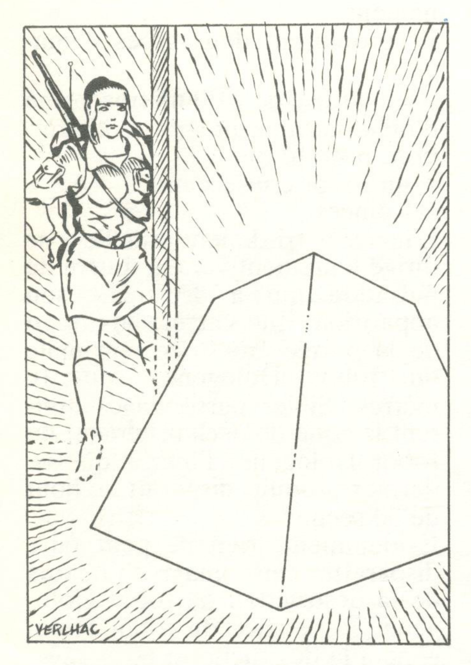
• Emplacement des robots Infratec : X7, W7, V7, U7, T8, T9, T10, T11, T12, U13, V13, W12, Z10 et Z7. Sur le plan, ils sont symbolisés par des points bleus afin de rappeler leur forme générale.

Robot Hologène : émetteur d'hologrammes, images tri-dimensionnelles simulant parfaitement la réalité, ils se présentent sous la forme d'un parallélépipède (30 × 20 × 10 cm) imitant la pierre.
Ressemblant à des blocs de calcaire grossiers et munis de micro-récepteurs particulièrement sensibles, ils se mettent à créer des images dès qu'ils perçoivent une fréquence sonore régulière située à moins de 10 mètres de l'endroit où ils se trouvent. Une simple pulsation cardiaque suffit à les déclencher! Dès qu'on les approche, une image apparaît instantanément.
Ils produisent deux types d'images :
– un Cruise de 2,30 mètres, armé d'un « thermokrill » (voir description, page 85);
– un robot cruise « modèle AZ » à 4 pinces.
L'image tri-dimensionnelle se dirige lentement vers la source de pulsation qui a déclenché son apparition. Elle s'arrête au niveau de la portée émettrice maximale du robot Hologène, soit 10 mètres. Si les personnages quittent la zone de déclenchement du robot Hologène, l'image que ce dernier produit, disparaît au bout de 30 secondes.
Évidemment, rien ne peut faire disparaître cette image en dehors de la destruction du robot Hologène. Résistance du robot Hologène à la destruction : 60.
• Sur le plan du village, ils sont situés dans les cases U9, U11, V10, V11, W9 et W11, et représentés par des rectangles (page 87).

Les concentrateurs-relais : ce sont des relais hertziens qui captent l'énergie produite par le vaisseau

et la distribue à tout le matériel électronique situé dans un périmètre de 400 mètres. Ils alimentent ainsi les robots Infratec, les robots Hologènes, et tous les concentrateurs.
Les concentrateurs-relais se présentent comme des pyramides tronquées de 1,20 m de haut pour une base carrée de 0,80 m. Ils sont couverts sur toutes leurs faces de disques rouges abritant des concentrations d'énergie. Vu leur importance stratégique, les Cruises les ont cachés dans des maisons, non loin des carrefours les plus passagers. Leur protection est assurée par le matériel robotisé : robots Infratec et Hologènes, qu'ils alimentent en énergie.

- Sur le plan du village, ils sont situés dans les cases : W11, W9, U11, U9. Ils sont symbolisés par un triangle (page 87).



Pour les détruire, il faut décoller ou arracher les concentrateurs, c'est-à-dire les disques rouges dont ils sont couverts : ils ne peuvent plus ainsi fonctionner. Leur résistance en tant qu'objets est de 120. L'intérieur est bourré de composants électroniques de haut niveau technologique, principalement une gélatine de bactéries transistorisée. Résistance des concentrateurs : 10. Seule la destruction des quatre concentrateurs-relais entraînera la mise hors service de tout le matériel électronique des Cruises, donc de leurs armes offensives.
Les concentrateurs ou capteurs d'énergie se présentent sous forme de disques rouges de 10 centimètres de diamètre. Résistance : 10, donc relativement fragile. On les rencontre sur les concentrateurs relais, sur les sacs à dos que portent les Cruises, pour alimenter leurs armes, sur les robots Hologènes, et sur les « lazmines » (voir plus loin). Enfin, leur capacité de concentrer quasi instantanément de l'énergie en fait des projectiles offensifs comme le « concentrateur biface » projectile de la principale arme des Cruises, le « propulseur » (voir page 85).

Les corps noirs : ce sont des objets de la taille et de la forme d'une assiette, leur surface inférieure est équipée d'un concentrateur.
Dès que l'on s'approche à moins de 5 mètres d'un corps noir, il se met à absorber tous les photons qui l'entourent. Résultat : l'obscurité se fait autour de lui, une obscurité de plus en plus profonde à mesure qu'on s'approche de lui; de la pénombre crépusculaire à une obscurité absolue à quelques dizaines de centimètres de lui.
Le corps noir est une arme purement défensive qui sert de camouflage. Résistance physique de l'objet : 30; mais il faut le trouver à tâtons dans l'obscurité!
Dès que l'on quitte la zone des 5 mètres entourant un corps noir, la lumière normale réapparaît. Il est alors visible et ressemble à une assiette grise retournée.

- Sur le plan du village, les corps noirs sont représentés par des plus (+), tous situés à quelques mètres des concentrateurs-relais.

Le lazmine : arme anti-personnelle, cette mine-laser émet cinq faisceaux lasers frappant toute personne ou tout véhicule qui la touche. Le faisceau central, le plus fort, est émis verticalement; les autres, sont émis à 70°. Ils sont d'une intensité plus faible. Leur fonction défensive agit sur tous les matériaux : ils crèvent les pneus de véhicules, tuent les chevaux plus par choc émotionnel que par effet réel. Leur portée est en effet très courte, mais très efficace : 10 centimètres. Résistance en tant qu'objet : 30.

Tout personnage qui marche dessus est soumis à une perte de points de Vitalité (Vi) indiquée par un jet de dés à 6 faces. Le personnage ayant eu le pied traversé par le faisceau est handicapé dans ses déplacements à pied pendant toute la durée de la mission : il ne peut plus courir.

Les Cruises n'aiment pas trop cette arme, car ils redoutent d'être projetés dessus. On peut repérer les lazmines à l'aide de détecteurs de champ magnétique, comme ceux qui équipent certains personnages. La puissance destructrice d'un lazmine est de 80, s'il est utilisé en tant qu'outil par les personnages, à condition bien sûr, qu'ils y pensent. Le lazmine ne se déclenche que par une pression sur sa partie centrale. Il est donc possible de l'appuyer sur n'importe quel objet en le prenant sur les bords ou sur n'importe quel adversaire.

- Sur le plan du village, les lazmines sont représentés par des accents circonflexes (∧). Ils sont disposés non loin de la maison où les gardes cruises ont établi leurs quartiers, c'est-à-dire en plein centre du village.

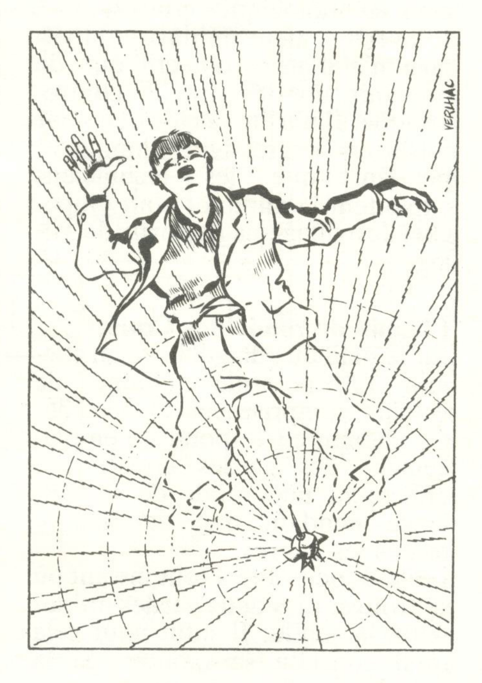
Posés sur le sol, les lazmines ont été recouverts de quelques centimètres de terre ou de poussière selon les lieux.

ARMES PORTATIVES DES CRUISES

Elles sont au nombre de quatre : le propulseur; la grenade mo; le thermokrill; le bracelet de diluant.
Tout Cruise est porteur d'une sorte de sac à dos, sur lequel, on peut voir quatre concentrateurs, deux derrière, un sur chacun des côtés du sac. Ces concentrateurs captant l'énergie en provenance du vaisseau alimentent deux armes : le propulseur et le thermokrill.

Le propulseur : arme individuelle, elle envoie deux types de projectiles : les concentrateurs bifaces et des grenades « mo ». Adapté à la morphologie cruise, le propulseur se présente un peu comme un fusil. Si un propulseur tombe entre les mains d'un personnage, ce dernier peut l'utiliser. Il comprend une piste de propulsion sur laquelle vient automatiquement se placer un concentrateur biface. Dès que le Cruise appuie sur la détente, le concentrateur tourne sur lui-même (6 000 tours/minute) et part à la vitesse de 30 mètres/seconde. En mode automatique, un émetteur-récepteur situé à l'avant du propulseur calcule automatiquement la distance séparant ce dernier de la cible visée.
Dès que le projectile, c'est-à-dire le projecteur biface atteint son objectif, il reçoit une grande quantité d'énergie en provenance du vaisseau, qui se traduit par une déflagration de forte intensité capable de tuer un Cruise, mais pas un humain.
Un humain auprès de qui un concentrateur explose perd 5 points de Force (F).
Avec ce type de projectile, en terrain découvert, un Cruise a 90 % de chance de toucher un humain (tirage de pourcentage).

Les grenades « mo » : grenades génératrices de micro-ondes, elles sont capables de « cuire » toute substance animale dans un rayon de 2 mètres à partir de l'endroit où elles tombent. Leur force destructrice est de 50. Elles peuvent donc traverser les portes et les matériaux possédant une résistance inférieure ou égale à 50. Les dégâts occasionnés sur les humains correspondent au jet de deux dés.



C'est l'utilisation des grenades « mo » qui explique la présence de cadavres à la périphérie du village. Chance de toucher la cible : 60 %.

Le thermokrill : seconde arme au contact des Cruises. Au repos, elle se présente comme une simple poignée du type moto. Une légère pression sur la poignée fait jaillir deux tiges métalliques, une à l'avant et l'autre à l'arrière. La première, une tige de 20 centimètres de long atteint en 1 seconde la température de 16 000°; quant à la seconde placée à l'arrière, c'est une sorte d'antenne chargée de capter l'énergie des concentrateurs du sac à dos des Cruises.
Le thermokrill sert autant d'outil que d'arme. La température qu'il atteint lui permet de faire fondre n'importe quel type de matériau terrestre. On évalue son potentiel en tant qu'outil à 800. Les dégâts occasionnés par cette arme varient selon les endroits touchés. On se sert des points d'un dé pour les membres, et de quatre dés pour les autres parties du corps. Au contact, les Cruises ont un pourcentage de toucher un membre de 70 % contre 40 % pour une autre partie du corps.
La description de la fine tige portée à 16 000°, brillante comme un soleil, doit faire comprendre aux personnages sa puissance et les inviter à ne pas s'y frotter!

Le bracelet à diluant : arme pour le combat au contact des Cruises qui la portent au poignet. Elle se présente sous la forme d'un manchon comportant un large bouton carré. Lorsque le Cruise appuie sur ce dernier, de l'avant du manchon sort violemment un liquide qui porte à 1 mètre dans un secteur couvrant 90° vers l'avant. Le liquide est un diluant cellulaire qui agit dans les 30 secondes après l'aspersion, si l'endroit n'est pas lavé immédiatement à grande eau.
C'est l'usage de ce diluant cellulaire qui explique que certains cadavres soient littéralement « fondus ». Sur les matières organiques de toute nature, le diluant creuse 7 centimètres en 5 minutes, puis son effet cesse. En l'absence de soins, les dégâts occasionnés sur l'espèce humaine correspondent au jet de 3 dés, sauf en cas de lavage.
Par exemple, une porte en bois fond en 2 minutes.
Tirage de pourcentage : 30 % de chance d'être touché.

IMPLANTATION DES CRUISES A TORSAC

Il y a au total dix-huit Cruises sur Terre, implantés dans les trois sites suivants :
– le village : cinq gardes, plus le matériel robotisé, soit douze

robots Infratec, trois robots Hologènes, quatre concentrateurs-relais;
– la mine : cinq « cruisergs », techniciens chargés de l'exploitation minière, trois gardes et le matériel robotisé : un robot Hologène à l'entrée de la mine;
– le vaisseau : deux gardes Cruises et trois ingénieurs navigateurs.

Tactique des Cruises :
le vaisseau s'est posé en Z 17. Dès l'atterrissage, l'équipe d'exploration s'est immédiatement dirigée vers l'entrée de la mine, en W 18,

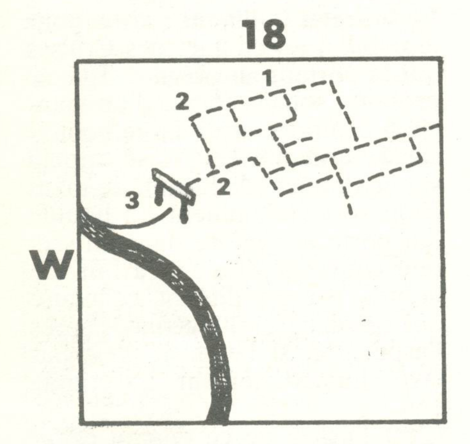


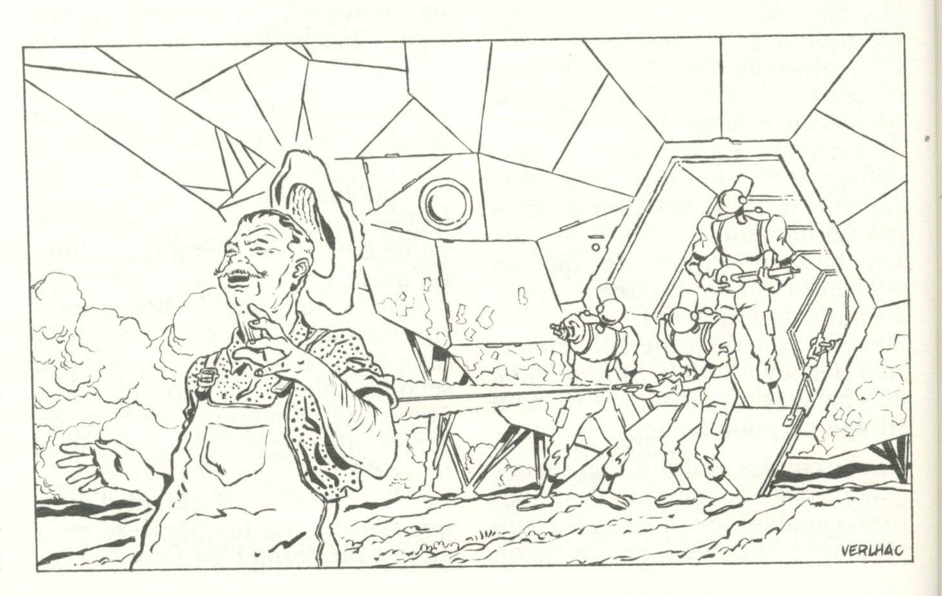
Figure 17 : entrée et plan des galeries de mine : en 1, les Crusergs travaillent; en 2, gardes cruises; en 3, un robot Infratec.

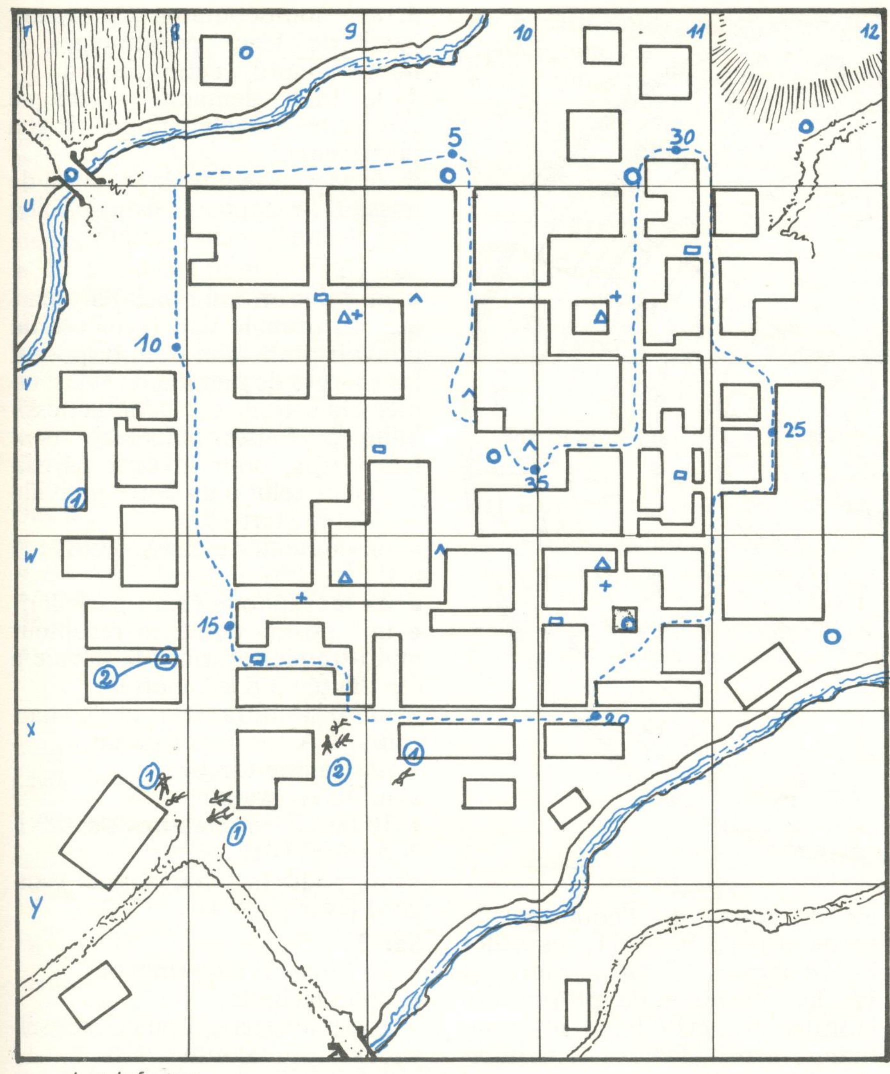
laissant à l'intérieur du vaisseau les trois membres navigateurs et deux gardes. Les cinq gardes Cruises ont pénétré dans le village, précédés par des hologrammes effrayants : images en trois dimensions simulant parfaitement la réalité (voir robot Hologène). Poussés par les images holographiques, les villageois se sont réunis sur la place du village.
Les Cruises ont ensuite incité comme ils le pouvaient, les gens à rentrer dans les maisons et à s'y barricader. Les fuyards ou tous ceux qui cherchaient à quitter le village, par peur ou pour donner l'alarme, ont été impitoyablement éliminés. Quatre « concentrateurs relais », nécessaires au fonctionnement des robots ont été disposés aux quatre coins du village, ainsi que des robots Hologènes et des robots Infratec, simulant une technologie « inférieure » (robot de première génération) pour tromper les humains sur les capacités technologiques cruises.
L'investissement militarisé du village n'a d'autre objectif que de prévenir une éventuelle contre-attaque. Il n'a été décidé que pour focaliser l'agressivité humaine, pendant que les techniciens exploitent la mine; et pour empêcher les villageois de sortir du village.

Chemin de ronde des Cruises :
sur le plan du village, il y a un chemin en pointillé jalonné de valeurs comprises entre 5 et 35. Ce chemin correspond à l'emplacement des gardes cruises qui effectuent une ronde de surveillance pendant une demi-heure toutes les heures.
Le M.J. peut dire à tout instant où se trouvent les deux gardes préposés à la ronde. Il suffit pour cela qu'il consulte sa montre. Si la grande aiguille de sa montre marque 5, les 2 gardes Cruises sont situés au point marqué d'un 5. S'il est 20 (quelle que soit l'heure!), ils se trouvent désormais au point marqué d'un 20. Il est donc facile de savoir à tout moment s'ils voient ou non les personnages et réciproquement. Si la grande aiguille de la montre marque les minutes entre 36 et 60, les gardes sont tout simplement dans la maison située en V 10, leurs quartiers principaux.
Il y a 5 gardes possédant tous des caractéristiques identiques. Au moment des rondes, il y en a toujours trois qui restent à l'intérieur de la maison.

Comportement des Cruises à la vue des personnages :

Tout d'abord, ils arment leurs propulseurs (prêts à envoyer un concentrateur biface); puis marchent vers les personnages sans presser le pas, très calmement.
Là, plusieurs cas peuvent se produire :
les personnages ont un comportement hostile, s'ils courent, s'ils sont bruyants, s'ils parlent fort et gesticulent.
Sans hésiter, les Cruises font feu. Dans 10 % des cas (tirer un pourcentage), ils utilisent des grenades





- o robot Infratec
- ▭ robot Hologène
- ^ lazmine
- Δ relais-concentrateurs
- + corps noir

Figure 18 : plan du village

« mo ». Si l'un d'eux est blessé ou tué, ils se replient vers les corps noirs, les lazmines ou les robots Hologènes les plus proches :
40 % d'aller vers le corps noir le plus proche;
60 % d'aller vers le robot Hologène le plus proche;
20 % d'aller vers le lazmine le plus proche.
A chaque fois, le M.J. effectue un tirage de pourcentage : entre 1 et 20, c'est le dernier cas envisagé qui est adopté; entre 20 et 40, c'est le second; entre 40 et 60 %, ils vont vers un corps noir et entre 60 et 100, ils continuent à combattre au propulseur.

A moins de 5 mètres d'un personnage, ils abandonnent le propulseur pour utiliser le thermokrill (main gauche), la main droite étant posée sur le bouton du bracelet à diluant cellulaire, s'apprêtant à utiliser leurs deux armes de combat au contact.

- Les personnages font halte et n'ont pas d'armes à la main. Les Cruises s'approchent pour parler. Ils expliquent alors le but de leur mission et de leur présence sur Terre. C'est pour eux, une question de survie. Ils se montrent désolés de la « résistance » des villageois, et, sans hésitations, ils affirment qu'il n'est pas dans leur intention de revenir. Ce faisant, ils mentent effrontément. Rassurants, ils conseillent aux personnages de retourner tranquillement d'où ils viennent, quant à l'emplacement de leur vaisseau, ils le situent près du village en ruine qui surplombe le château. Affirmation également fausse.
- Les personnages sont peu bruyants. Immobiles, ils tiennent leur arme à la main, les Cruises font alors semblant de ne pas les voir.

Dans 60 % des cas (tirage de pourcentage) les Cruises laissent les personnages détruire les objets (robot Hologène, lazmine, corps noirs) et n'interviennent que lorsque le tirage de pourcentage donne une valeur comprise entre 60 et 100. En revanche, ils attaquent systématiquement dans les deux cas suivants :

1. dès que les personnages découvrent un concentrateur-relais;
2. dès que les personnages s'approchent de la mine ou du vaisseau (voir plan de défense de la mine et du vaisseau).

Le vaisseau des Cruises

D'après le schéma (page 88), on peut en faire la description : un étroit couloir conduit vers le point 1, le sas d'entrée. Une porte métallique ouverte donne sur un corridor (point 2) gardé en 3 et 4, par deux gardes cruises. Si les personnages accèdent au vaisseau en suivant ce chemin, ils auront la désagréable surprise d'être accueillis en 2 par les grenades « mo » des Cruises. S'ils restent plus de 15 secondes

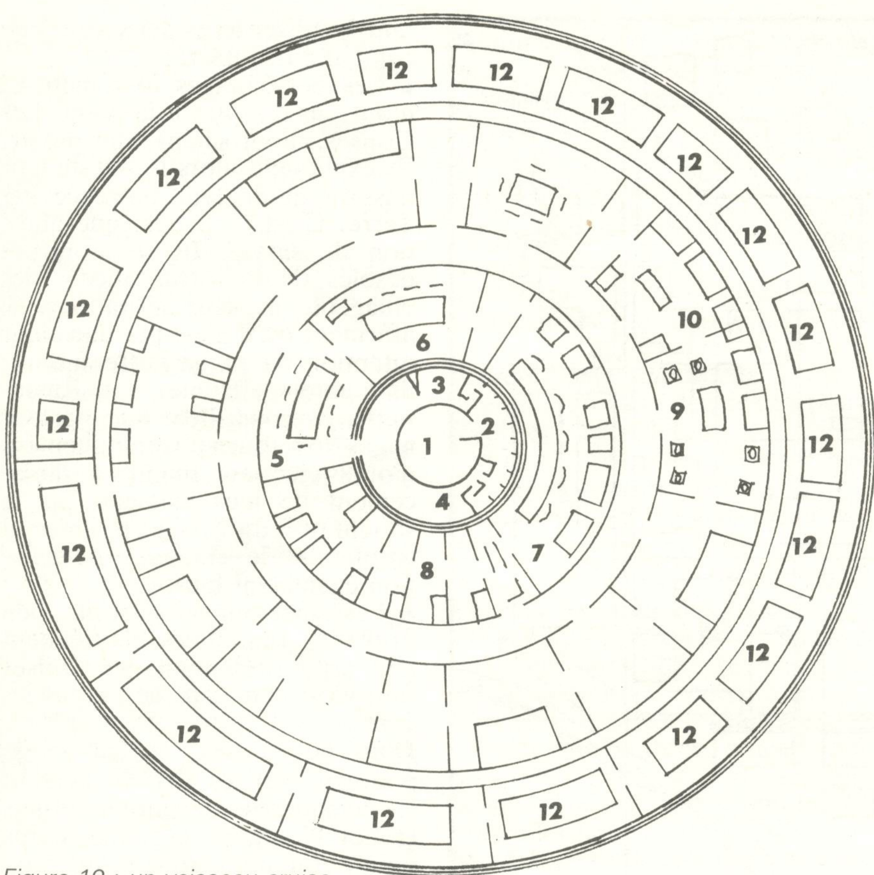


Figure 19 : un vaisseau cruise

dans le sas, la paroi se met à projeter en aérosol du diluant cellulaire. Il est donc impossible de passer par ce chemin pour atteindre un quelconque point du vaisseau.
Le métal du vaisseau est d'une rare solidité : résistance 400 pour percer une ouverture. Par contre, ce métal est assez inadapté à l'atmosphère terrestre : il est à la limite de l'entrée en combustion spontanée avec l'oxygène de l'air. Ainsi, le vaisseau pourrait prendre feu et être totalement détruit avec une charge de 1 kg de plastic, ou toute autre substance explosive dégageant une force de 100. Si les personnages parviennent à accumuler 400 points par tranche inférieure à 100, ils peuvent pénétrer dans le vaisseau.
Les salles notées 5 et 6 sont les postes de décision; la salle 7, le poste de pilotage. En 8, les cellules de repos de l'équipage de garde. En 9, 10 et 11, les salles informatiques. Tout autour, en 12, les machines de propulsion. Hormis les « cylindres » informatiques, genre d'énormes mémoires, les personnages ne peuvent rien emporter du vaisseau.

Les résidents :
au nombre de trois, ils sont respectivement placés dans les cases :
- Oscar Lecoury en V 8 point 1, voir fiche page 92.
- Germain Lemoine en X 9 point 2, voir fiche page 91.
- Dorothée Lamy en W 8 point 2, voir fiche page 90.

DÉBUT DE LA PARTIE

1. le M.J. aide les débutants à créer leur premier personnage;
2. il présente la mission ;
3. les non-débutants choisissent celui de leurs personnages le mieux adapté à cette mission;
4. le M.J. demande à chaque joueur les caractéristiques de son personnage;
5. le M.J. distribue le matériel de mission : recopiez la liste des cinq sacs destinés à cinq joueurs.

Sac 1 :
- un blouson imperméable, marqué du triangle vert (symbole du pouvoir particulier dont disposent les chargés de mission de l'Assemblée Galactique : à savoir la possibilité de délaisser temporairement leur corps, pour investir psychiquement celui d'un autre individu – le « transfert »);
- un couteau de chasse; CA + 1 (*);
- un mégaphone (haut-parleur);
- un poste émetteur-récepteur multi-fréquence, dont la portée a été limitée à 8 kilomètres;
- un fusil-mitrailleur et 5 chargeurs; CA : + 8 par rafale;
- une lampe-torche;
- un talkie-walkie;
- 10 000 F en coupures de 100 F et 5 louis d'or;
- un paquetage de survie standard (voir page 41).

Sac 2 :
- un blouson imperméable;
- une machette;
- un levier (type « pince-monseigneur ») force outil : + 6;
- 4 kg de « plastic » : CA + 30/kg;
- 5 détonateurs récepteur-impulsion radio;
- un émetteur miniaturisé à antenne, pour déclencher les détonateurs radio;
- 5 détonateurs reliés à des minuteries électroniques;
- un pistolet automatique (type Lüger) et 2 chargeurs CA + 3;
- 10 000 F en coupures de 100 F et 5 louis d'or;

(*) CA : classe d'attaque. Elle correspond au nombre de points de Vitalité (Vi) perdus en plus des points amenés par les dés de dégâts. La force de l'objet représente le potentiel destructeur contre des obstacles et non contre des personnes.

• un briquet;
• un paquetage de survie standard.

Sac 3 :
• un blouson imperméable;
• un couteau de chasse CA + 1;
• un fusil lance-grenade et 8 grenades CA + 10;
• 5 cartouches fumigènes;
• 5 cartouches lacrymogènes;
• un pistolet-mitrailleur et 2 chargeurs CA + 6 par rafale;
• 10 000 F en coupures de 100 F et 5 louis d'or;
• un paquetage de survie standard.

Sac 4 :
• un blouson imperméable;
• un couteau de chasse CA + 1;
• une pharmacie portative standard;
• 6 masques à gaz;
• un fusil court, lance-seringues hypodermiques;
• 12 seringues avec cartouches et aiguilles renforcées au tungstène CA + 2 force 3;
• 5 flacons de 25 cl contenant : amphétamines, soporifique, acide, solvant à plastiques et mercure;
• des jumelles;
• 2 grenades CA + 8;
• une hachette CA + 2;
• un pistolet (type Lüger et 2 chargeurs) CA + 3;
• 5 louis d'or;
• un paquetage de survie standard.

Sac 5 :
• un blouson imperméable;
• un couteau-scie et lame CA + 1;
• un détecteur de champ magnétique avec casque écouteur;
• 5 mines magnétiques (type marines) CA + 10;
• 5 mines légères (type terrestres) CA + 6;
• un fusil à lunette très gros calibre;
• un compteur Geiger-Müller (détecteur de radio-activité);
• 40 cartouches explosives CA + 4;
• des lunettes « Startron » (permettent la vision nocturne comme en plein jour) avec batterie.

6. Les joueurs prennent chacun un « sac » de mission, en lisent le contenu et procèdent éventuellement à des échanges;

7. La « descente ». Le M.J. décrit la descente jusqu'à la case BB 7 de l'encart.
1re image : il fait encore nuit, mais l'aube est proche : le ciel bleuit à

Scénario Cruises...			
type : *humanoïde*		nom : *CRUISE (standard)*	
apparence : *frêle, caparaçonné 60 kg; 200-230 cm*		rôle : *guerrier de la 6e planète de Benetnash*	
case : *peau marbrée ocre jaune - jade* n° lettre : page :		Horaire : [-] Itinérant : 60 % fixe : 40 a : b : c : d :	
I 20	P 18	attitude/étranger : *1) en fonction des ordres qu'il reçoit 2) méfiant*	
D 17	R 8	résistance Δ : *38* vitesse dépt :	
Vo 20	F 10	déplt discret : *40 %* pouvoirs : *autodestruction de sa mémoire*	
E 20	Vi 18	connaissances : *où se trouve son vaisseau* objets : *voir texte* armes : (CA =)	
C 18	A 14	défense : (CD =) séquence d'attaque :	
arme : *paquet de concentrateur*			
p F	p Vi	p Vo	p E

l'est. Au nord, il y a un village, c'est Torsac. Au loin, quelques lumières scintillent faiblement, vraisemblablement des bougies car l'électricité est coupée! Sous vos pieds deux rivières se rejoignent. Celle, qui est la plus à l'ouest, est bordée par une route qui s'enfonce dans la forêt vers le sud-ouest.
Toute la zone au sud de l'endroit, où vous allez vous poser, est couverte de forêt. En remontant le cours de la rivière, vers le Nord, vous voyez un pont, non loin de l'entrée sud du village.
2e image : au confluent de deux rivières, se trouve une maison isolée. La route ne longe pas la maison, mais passe de l'autre côté de la rivière. Est-ce une lueur qui vascille sur le pont situé à la case 100 au nord de la maison?
3e image : la maison n'est plus qu'à une vingtaine de mètres de nous. Tout est désert. On distingue bien la rivière sur notre gauche. Elle est presque à sec. Il reste à peine 20 centimètres d'eau. Nous nous posons à quelques mètres de la maison.
Panoramique : au nord de la maison. Une maison de garde forestier sans doute. Elle est faite de rondins de bois sommairement assemblés, le tout couronné d'un toit de tôle ondulée. Du bois est entreposé le long du mur de façade. Le sol est humide. Les quelques arbres qui entourent la maison n'ont pas encore de feuilles.
Vers le nord-est c'est la rivière où ne coule qu'un filet d'eau. Elle est à 20 mètres. Un champ nous sépare d'elle. Au-delà de la rivière, la forêt s'étend jusqu'au sud, là où disparaît la rivière. Vers le sud-est, à 15 mètres de nous, les deux rivières confluent. En regardant vers l'ouest, on repère la route remontant vers le nord. Il n'y a strictement personne dans les parages.
– Voulez-vous voir d'autres détails?
.../...
– Tout le monde est prêt? Oui... alors «action »!
Une odeur d'humus et de vent frais du matin vous monte dans les narines. La journée s'annonce belle. Les oiseaux chantent. Tout est au point de départ.
BB7 : 1. La maison du garde forestier : la porte est ouverte. Il n'y a qu'une pièce sommairement meublée, une table, un lit défait. Le ratelier est vide : les fusils ont disparu. Une cafetière pleine est posée sur le réchaud à gaz. Si les personnages déplacent la cafe-

Scénario Cruises...	
type : *humain*	nom *Dorothée Lami*
apparence : *solide sympathique, 1,65 m*	rôle : *veut aider les personnages en leur montrant les raccourcis dans la ville*
case : *W 8* n° : *2* lettre : *2* page :	Horaire : *[0-60]* Itinérant : *non* fixe : *oui* a : b : c : d :

I 14	P 17	attitude/étranger : *craintive, mais prête à aider les adversaires des Cruises*
D 16	R 16	résistance Δ : *30* vitesse dép^t : *15*
Vo 16	F 9	dépl^t discret : *85 %* pouvoirs : —
E 14	Vi 15	connaissances : *connaît parfaitement tous les raccourcis, passages entre les maisons* objets : *fusil* armes : *fusil, cartouche* (CA = 3)
C 12	A 18	défense : — (CD =) séquence d'attaque : —

Rôle dans le scénario :
Veut bien servir d'éclaireur aux joueurs
A vu un engin bizarre au sud-est du village
A pris un cercle rouge avec elle, le montre aux personnages (a un plan de la ville)

p F	p Vi	p Vo	p E

tière, ou veulent se faire du café : le bouton du gaz est ouvert, mais rien ne s'en échappe...
– Si les joueurs ont refermé la porte après être entrés, au dos de celle-ci est punaisé un papier sur lequel est griffonné un message : *« Gaston, j'ai vu une grande fumée blanche près des lacs, je vais voir ce qui se passe. A tout à l'heure. Signé : Jérôme. »*

La rivière : que les personnages se dirigent vers le bras ouest ou est, ou encore vers le confluent : à mi-hauteur des hautes herbes qui bordent la rivière, il y a des nénuphars. Ils ne trempent plus dans l'eau. Les rives sont jalonnées de poissons morts. Tant que les personnages restent en BB 7, il fait encore nuit.
Les personnages quittent la case BB7.
– S'ils se dirigent vers l'ouest ou le sud, laissez-les marcher pendant 5 minutes en temps réel et annoncez : *« au loin, vous voyez des gendarmes qui détournent des véhicules... je vous rappelle que le village est dans la direction opposée... ».*

AA 6 ou BB 7 : si les personnages marchent vers le nord, demandez dans quel ordre et s'ils ont leurs armes à la main. Enfin annoncez : *« sur votre gauche il y a un champ d'une trentaine de mètres de largeur; la route sur laquelle vous êtes (ou : vous voyez la route qui longe la rivière vers le nord) coupe la rivière à 100 mètres de vous : sur le pont, au milieu, il y a un objet métallique immobile. Mais on le distingue mal en raison du brouillard matinal. Le jour commence à se lever. Que faites-vous?*
– Si l'un des personnages regarde à l'aide de ses jumelles ou si les personnages s'approchent, ils voient une sorte de robot au milieu du pont (robot Infratec).
Si les personnages arrivent sous le pont et détruisent le robot sans se faire voir par un lancer de grenades ou de fumigènes, les Cruises constatent qu'il se passe quelque chose mais ne voient aucun Humain. Dans tous les autres cas, les présences humaines sont décelées.
Les personnages peuvent faire usage de leurs armes. Ils tirent sur un robot inactif, donc aucun tirage de précision du jet ne sera nécessaire. Simplement, le M.J. signale aux personnages qu'ils ont touché le robot.
Au contact, les personnages peuvent récupérer des copeaux de métal s'ils l'ont détruit, sinon rien.

<table>
<tr><td colspan="4">Scénario Cruises...</td></tr>
<tr><td colspan="2">type : humain</td><td colspan="2">nom Germain Lemoine</td></tr>
<tr><td colspan="2">apparence : costaud
75 kg -165 cm</td><td colspan="2">rôle : résistant face aux Cruises</td></tr>
<tr><td colspan="2">case : X 10
n° : 1
lettre : a
page :</td><td colspan="2">Horaire : [0-60]
Itinérant : 0 %
fixe : oui
a : 100 b : c : d :</td></tr>
<tr><td>I
15</td><td>P
13</td><td colspan="2" rowspan="5">attitude/étrangers : amical; voudrait chasser les Cruises
résistance Δ : 30
vitesse dép^t : 5
dépl^t discect : 5 %
pouvoirs : —
connaissances : a un plan de ville
objets : canne
armes : vieux fusil (CA =)
défense : (CD =)
séquence d'attaque :</td></tr>
<tr><td>D
8</td><td>R
10</td></tr>
<tr><td>Vo
17</td><td>F
7</td></tr>
<tr><td>E
14</td><td>Vi
6</td></tr>
<tr><td>C
15</td><td>A
18</td></tr>
<tr><td colspan="4">Rôle dans le scénario :
Appel les joueurs s'ils entrent dans la case X9 (entrée sud de la ville)
– veut discuter avec les joueurs des moyens de chasser les Cruises; propose un plan de la ville à la demande, après 3 minutes
– ne sait pas où sont les Cruises</td></tr>
<tr><td>p F</td><td>p Vi</td><td>p Vo</td><td>p E</td></tr>
</table>

Autres robots : le même modèle de robot a été disposé par les Cruises tout autour du village pour faire peur aux étrangers et aux villageois. Les personnages en rencontreront nécessairement un dans les cases suivantes : X7, W7, V7, U7, sur le pont, en T8 et T9 près de la maison, en T10 sur le chemin, en T11 au pied de la falaise, en T12 sur le sentier, en U13 sur le sentier, en V13 et en W12 au bord de l'eau, en Y12 sur le sentier, et enfin sur le pont en Z10.

Au terme de cet épisode, les Cruises sont informés d'une présence.

T 8 : rien

U 8 : deux cadavres de villageois non loin du pont. Ils sont complètement bouillis! Ils ne portent rien sur eux. Près d'eux les joueurs peuvent apercevoir sans difficulté une grenade à micro-ondes (grenade « mo ») qui témoigne de la manière dont ils sont morts en voulant fuir le village, alors que les Cruises tentaient de contraindre les villageois à se terrer dans leurs maisons.

V 8 : point 1 – un villageois très agressif tire sur tout ce qui bouge. Voir fiche de résident Oscar Lecoury ci-dessous.

W 8 : point 1 – un robot Hologène crée des illusions. Dès que les personnages l'aperçoivent, le M.J. lance un dé. De 1 à 3, le robot Hologène produit un hologramme de Cruise, de 4 à 6 un « AZ ».

W 8 : point 2 – voir fiche de résident Dorothée Lamy page 90.

X 9 : point 1 – des cadavres de villageois « fondus ». Ils ont subi l'agression du diluant cellulaire. Premier contact des personnages avec les armes.

X 9 : point 2 idem point 1. A chaque groupe de cadavres est toujours associée une grenade « mo », sauf ceux qui ont subi une « dilution » (soit X 9 point 1).

X 10 : point 1 – un allié des personnages. Il s'agit d'un villageois révolté par la présence des Cruises. Il est prêt à agir (voir la fiche résident Germain Lemoine page 91).

Réussite de la mission et valeur : la mission vaut 5 000 points d'expérience. Les points sont répartis entre les joueurs s'ils parviennent :

1. à prendre contact avec un Cruise dans les conditions précédemment définies;
2. à détruire le vaisseau (seul moyen de les empêcher de repartir) ou à tuer tous les Cruises.

La réussite du point 1 accorde 3 000 points; du point 2, 2 000 points.

Scénario Cruises...			
type : *humain*		nom *Oscar Lecoury*	
apparence : *apeuré* *65 kg; 1,72 m*		rôle : *tire sur tout ce qui bouge*	
case : *V8* n° : *1* lettre : *2* page :		Horaire : *[0-60]* Itinérant : – % fixe : *oui* a : b : c : d :	

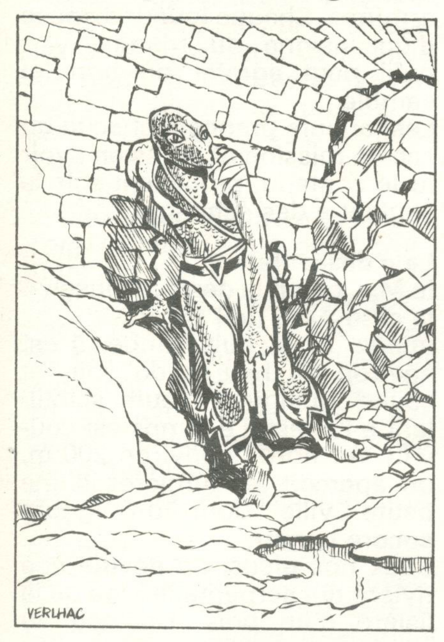
I	P	
13	14	attitude/étranger : *décharge son fusil de chasse quand ils apparaissent devant sa maison*
D 13	R 17	résistance Δ : *12* vitesse dép^t : *10*
Vo 18	F 12	déplt discret : *0* % pouvoirs : — connaissances : —
E 3	Vi 9	objets : *ce qu'il y a dans une maison* armes : *fusil chasse* (CA = 3)
C 1	A 18	défense : (CD = 0) séquence d'attaque : *2 coups de fusil*

Rôle dans le scénario :

Excédé, il a décidé d'en finir. Si les personnages approchent de sa maison il tire, prenant les personnages pour des Cruises ou leurs alliés

p F	p Vi	p Vo	p E

Le Ganymédien égaré...



Le M.J. aide les débutants à créer leur premier personnage (le cas échéant). Il présente la mission.

« C'est une mission très urgente qui vous est confiée, et je vais être bref! A la suite d'une mission particulièrement difficile, sur laquelle je n'ai pas de précisions, un Messager Galactique de haut niveau a dû se projeter par ses propres moyens hors de l'univers où il était en danger. Sans doute pris de court ou épuisé, il s'est rematérialisé, un peu au hasard, et les Veilleurs ont mis quatre jours à retrouver sa trace, grâce au signal des « pisteurs » qu'il portait avec lui... »

Sur la région où il se trouve maintenant, on possède peu de renseignements. C'est un monde de type terrestre, et la civilisation, du moins là où s'est rematérialisé notre agent, est de type médiéval, comparable à l'époque des chevaliers de la Table Ronde. La population est principalement humaine, bien que d'autres races, et notamment une race nommée « Gnomes » semble cohabiter avec les humains.

L'agent disparu, qui se nomme Yxank, est un Ganymédien, c'est-à-dire humanoïde, mais avec une peau d'écailles bleues, et des yeux rouges légèrement fluorescents. S'il est apparu sans prendre de précautions, il se peut que les autochtones lui aient réservé un mauvais sort; on le suppose épuisé et en danger de mort.

On ignore ce qui a pu lui arriver durant les quatre jours perdus à le rechercher. Vos recherches doivent commencer en partant de l'endroit où lui-même s'est rematérialisé. Espérons qu'il soit encore vivant, car il détient des renseignements de la plus haute importance!

Votre mission consiste donc à retrouver Yxank aussi vite que possible, afin de lui porter secours et de le ramener vers une zone de transit, d'où il puisse être reprojeté vers son univers d'origine.

Bien sûr, toute information ou objet que vous seriez susceptibles de fournir à votre retour sur ce lieu mal connu serait bienvenu, mais que ceci ne vous fasse pas perdre le but primordial de cette mission!

Les non-débutants choisissent celui de leurs personnages qui paraît le plus adapté pour cette situation.

Le M.J. demande à chaque joueur de décrire les caractéristiques de son personnage. Il distribue ensuite le matériel de mission : recopiez les listes suivantes, qui représentent le matériel pour 5 joueurs :

Sac 1 :

- une cotte de mailles recouvrant la tête, sauf le visage, le torse et le ventre, ainsi que les bras du porteur;
- un casque de métal;
- un bracelet de cuivre portant le triangle vert des agents « Transfert » travaillant pour l'Assemblée Galactique;
- un poignard (CA = + 1);
- une épée longue dans son fourreau, avec sa ceinture, le tout d'aspect « déjà servi » et sans luxe tape-à-l'œil;
- une lanterne à huile, durée d'éclairage six heures;
- 5 louis d'or et l'équivalent de 10 000 F en médailles anonymes d'or ou d'argent, et en pierres semi-précieuses : topazes, saphirs, etc.;
- un paquetage de survie standard.

Sac 2 :

- une armure de cuir bouilli, plus légère et silencieuse que celle en métal;
- un arc court, peu encombrant, avec 20 flèches dans leur carquois;
- une épée courte et une dague dans leurs fourreaux;
- un levier type « pince-monseigneur »;
- une corde de 20 m, avec à son extrémité un grappin, pouvant supporter jusqu'à 200 kg;
- une lanterne à huile, durée six heures;
- l'équivalent de 5 louis d'or en piécettes d'or, d'argent et en pierres semi-précieuses;
- un paquetage de survie standard.

Sac 3 :

- une cotte de mailles couvrant tout le corps, sauf la tête et pouvant être aisément dissimulée sous des vêtements;
- une fronde et quelques billes d'acier;
- un « localisateur » portatif permettant de repérer la présence d'une borne de « pisteur » dans un rayon de 200 m; un cadran indiquant l'intensité du signal permet de savoir si on s'approche ou si on s'éloigne de la borne.

Le pisteur est un instrument émettant un signal bref à intervalles réguliers (30 s). Sa puissance à pleine charge permet de

créer un écho dont l'origine reste localisable pendant plusieurs jours par les Veilleurs des équipes de « Transfert ». Le pisteur peut être fractionné en cinq parties de bien plus faible portée, ressemblant à des crayons de métal, dont l'autonomie est de cinq à six jours.
Le localisateur est, lui, intégré à un bracelet de métal et d'ivoire : une pièce d'ivoire sur charnière permettant de dissimuler le cadran. Il a une autonomie de cinq heures de fonctionnement;
- deux dagues avec lacets permettant de les attacher contre une jambe par exemple, afin de les soustraire aux regards;
- l'équivalent de cinq louis d'or en piécettes d'argent;
- un paquetage de survie standard.

Sac 4 :

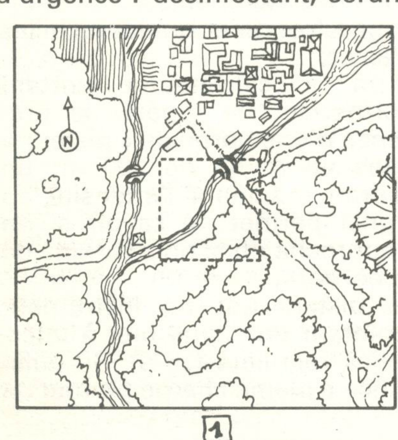
- une armure de bandes (faite de lames de métal superposées, elle reste plus maniable que la lourde armure de plaques typique des tournois). Elle couvre le torse, les bras;
- une cotte de mailles qui protège les parties non couvertes par l'armure, c'est-à-dire les jambes;
- un bouclier de chêne renforcé de barres de métal;
- une hache d'arme;
- une épée courte;
- un casque couvrant la tête, ainsi que les joues et le nez (façon casque grec ancien);
- une trousse de médicaments d'urgence : désinfectant, sérum anti-venimeux, amphétamines, anesthésiant, vomitif, dérivés d'aspirine (attention aux propriétés anti-coagulantes sur un personnage qui saigne), et bien sûr, bandages...;
- 5 louis d'or;
- un paquetage de survie standard.

Sac 5 :

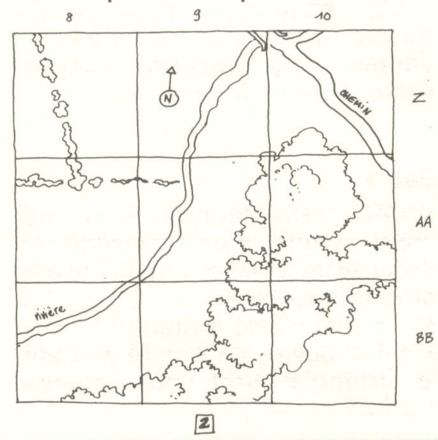
- un vêtement de grosse toile imperméable noire;
- des bottes d'aspect cuir dont l'intérieur est imperméabilisé;
- une trousse de matériel de cambriolage : pince-monseigneur, clés et petits outils biscornus, stéthoscope, corde à piano, fil de nylon, lampe-stylo, petite charge de plastic avec détonateur et vingt mètres de fil;
- un révolver 6,35 avec dix balles. Arme à n'utiliser qu'en dernier recours;
- une épée courte;
- une petite hache (outil);
- un briquet et des allumettes;
- un paquetage de survie standard;
- un avis recommandant bien aux utilisateurs d'éviter au maximum l'emploi de technologie moderne SURTOUT en présence de témoins, et ordonnant la destruction de ces objets, plutôt que de les voir tomber aux mains d'un autochtone.

Tous ces sacs sont en cuir, d'un style passe-partout, et les personnages y trouveront également des vêtements divers et des capes leur permettant, si c'est possible, de dissimuler tout ou partie de leurs armes et armures. Chaque joueur dispose d'un insigne du triangle vert qu'il peut agrafer où bon lui semble.
Les joueurs prennent chacun un sac de mission et après en avoir lu le contenu, procèdent s'ils le veulent à des échanges.

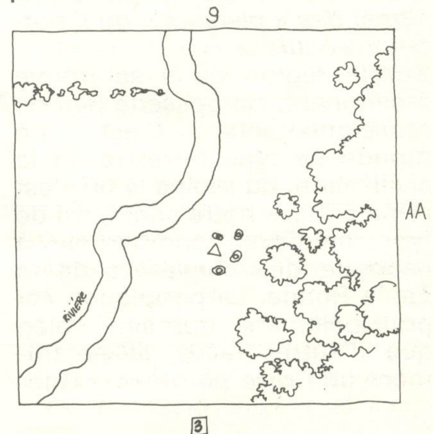
La « descente » :
le M.J. décrit la descente jusqu'à la case AA 9 de l'encart.
Image 1 : la nuit tombe, il est environ 10 heures du soir, et seules quelques lueurs scintillent à l'ouest. Le temps est couvert. Au nord, à environ 200 m, on aperçoit les lumières d'une petite ville dont on ignore encore le nom.
Sous nos pieds, on devine une rivière qui serpente le long de la lisière d'un bois. Un peu au nord, on aperçoit la ligne plus claire d'un chemin et l'ombre d'un pont. Le reste se perd dans une légère brume.
Image 2 : le bois est assez clairsemé, la rivière se rapproche : personne sur le chemin ou sur le pont.
Image 3 : on va se poser sur une bande de terre d'environ 20 m séparant le bois de la rivière. Le sol semble assez humide et spongieux. On distingue à peine les lueurs du village et les premiers arbres du bois.
Panoramique : l'endroit est désert. A l'ouest la rivière est gonflée, sans doute par des pluies récentes. Au-delà du



1



2



3

cours d'eau, des haies séparent des champs laissés à l'abandon. A l'est la forêt, les arbres espacés sont bien verts et feuillus. Au nord, on entrevoit vaguement la silhouette trappue du pont. Au sud, le bois se fond dans la brume.
Il n'y a personne...
Voulez-vous d'autres détails?... Tout le monde est prêt? Oui... alors « action »!
Tout de suite, vous êtes saisis par le froid et l'humidité. Le sol est gorgé d'eau et fait un bruit chuintant sous vos pas. Des arbres avoisinants, des corbeaux s'envolent sur un croassement sinistre...
Arrêtons là la description du M.J.
Attention, SEUL LE M.J. DOIT LIRE CE QUI SUIT. Si un joueur connaît, à l'avance, les détails de l'aventure, il gâche totalement son plaisir et éventuellement celui des autres...

Zone banale : la forêt qui encadre le village, depuis l'ouest de la carte jusqu'au bord du grand lac, est assez giboyeuse. On y trouve des lapins, écureuils et petits rongeurs, et les loups n'y sont pas rares [au M.J. de décider si les personnages en rencontrent un et l'attitude de l'animal : une fois sur dix, il charge au lieu de fuir; voir alors fiches des résidents]. La nuit, les hiboux et les chauves-souris sortent pour chasser.
Dans toute la moitié nord de la carte, les animaux se font plus rares, la végétation plus agressive (ronces, racines enchevêtrées). Une malédiction séculaire, sans doute en rapport avec la ville en ruine (E 22), plane sur cet endroit.
C'est pourtant là que s'est réfugié Yxank, l'agent Ganymédien à la peau d'écailles bleues et aux yeux rouges, craignant moins les animaux sauvages et les lieux maudits, que la réaction des habitants du village qui, effrayés par ce « monstre », mais le voyant blessé et sans défense, lui auraient réservé un mauvais sort.
Il ne se trouve pas d'autre point de transit sur ce monde que celui qui a servi à Yxank et aux personnages pour venir. C'est donc là qu'ils devront revenir, sans se faire voir.
Le chef de la milice aura enrôlé, le lendemain matin de l'arrivée des personnages, trois gardes supplémentaires (voir fiche « milice renfort »).
La pluie fine qui commence à tomber à l'arrivée des personnages sur ce monde, cesse vers 1 heure du matin. Le vent continuel chasse les nuages, et la pleine lune se lève vers deux heures. Le temps se couvre de nouveau à l'approche de l'aube (7 h du matin), la pluie reprend et le brouillard s'installe jusqu'à 10 h (visibilité 3 m!)...
A leur retour, les personnages auront 15 % de chances de tomber nez à nez avec des villageois en traversant le chemin entre Z 10 et FF 14. Cette probabilité montera à 40 % s'ils marchent sur ce chemin.

Zone A : U23
Dans le lac vivent d'étranges bestioles, ressemblant à des cloportes géants. Sortant du lac, ils avancent propulsés par leurs nombreuses pattes pour se nourrir d'écorces des arbres; en conséquence, les troncs de cette zone sont consciencieusement épluchés. On ne compte plus les arbres morts. Ces animaux attaquent tout intrus sur leur territoire : il n'y a pas d'animaux à cet endroit, hormis les oiseaux.
Leur carapace les protège comme une armure de métal. Ils attaquent à l'aide de quatre longues antennes qu'ils roulent et déroulent comme la langue d'un caméléon. Ces antennes projettent un liquide urticant, comme celui des méduses, causant une grave brûlure : la victime perd un p(Vi) chaque minute, tant qu'elle n'est pas rincée à l'huile (l'eau n'a pas d'effet). Les blessures sont cumulatives.
Les personnages ont 40 % de chances par dix minutes de rencontrer ces animaux. Il en apparaît trois ou quatre à la fois.

Zone B : N 17/P21
Le marais est constitué de talus boueux et glissants serpentant entre des mares plus ou moins larges, de quelques mètres à quelques dizaines. Il y a 25 % de chances par 10 min de rencontrer des sables mouvants. On peut les éviter en sondant devant soi avec un bâton. Sinon, on glisse dans la nappe vaseuse jusqu'à la ceinture. (Si le personnage est seul, tirer 1D100 : il y a 40 % de chances qu'une racine ou une plante lui permette de se sortir de là; sinon il ne peut qu'appeler). Sans recours, un personnage normal (environ 80 kg) mettra 10 min à disparaître. Un personnage lourd, chargé ou en armure, ne mettra que 5 min.
Éviter l'enfoncement (mais sans remonter non plus), consomme 1pF/tr (un point de force par tour, donc par minute).
Sortir un personnage des sables mouvants consomme 18 pF cumulés et prend 12 min cumulées (par ex. dans le cas de deux sauveteurs 9 pF chacun, et 6 min en tout).

☐ Si le M.J. veut être plus précis, il considérera que les pF consommés égalent le 1/4 du poids de la victime. Un personnage fort et léger pouvant très bien se sortir seul d'affaire.

☐ Dernier détail : chaque sauveteur a, tant qu'il tire, 20 % de chances par 5 min de tomber à son tour.

Zone C : A 18/I26
C'est le plateau de la cité oubliée tant qu'ils y erreront et même dans les ruines de la ville, les personnages auront 15 % de chances par heure d'être attaqués par une bande de 3 loups-garous. Si deux des monstres sont tués, le dernier tentera de fuir (voir fiche loup-garou).

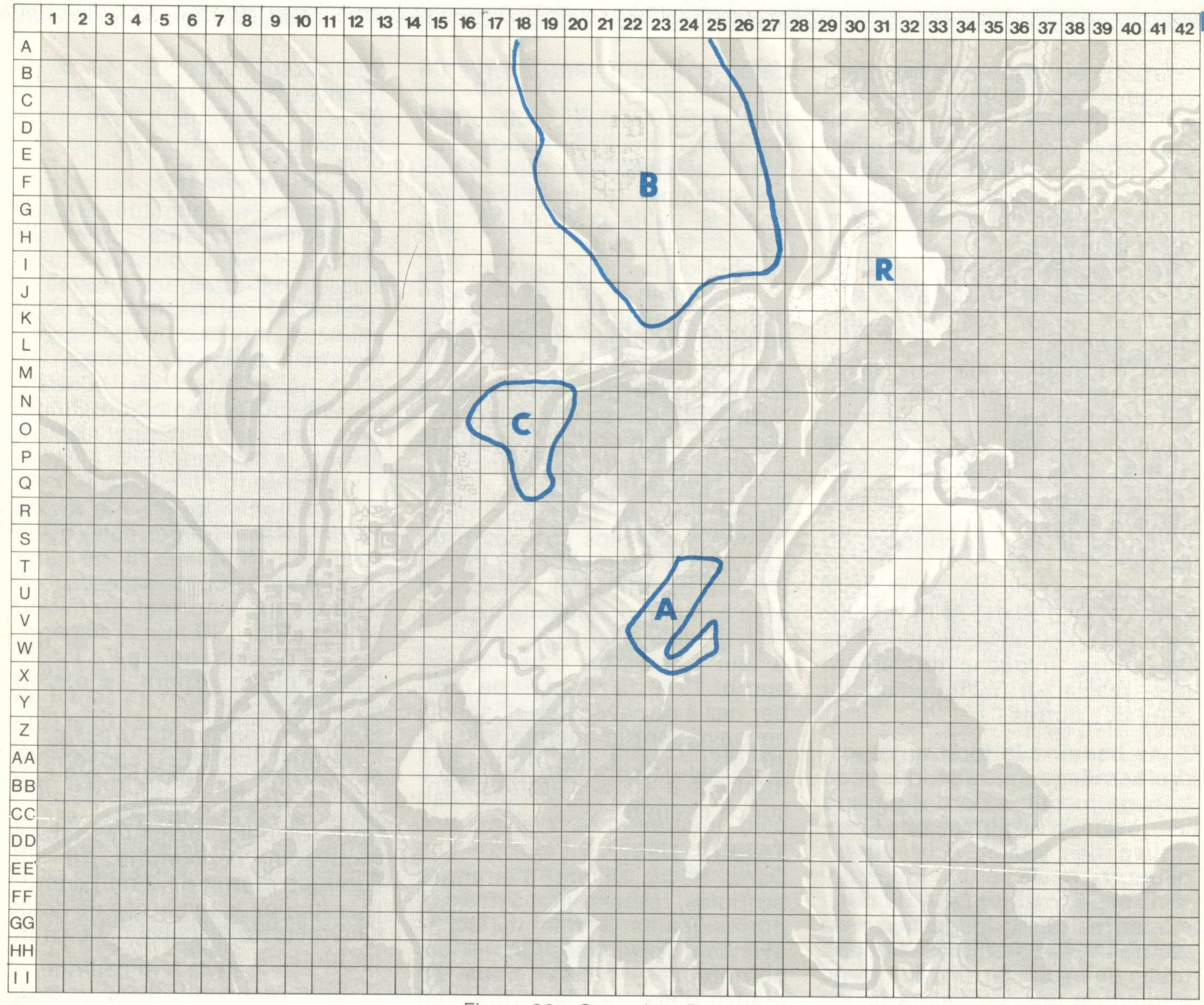


Figure 20 : Carte du « Pays »
A = zone de rencontre des « Cloportes »; B = marais; C = loup-garou; R = repaire souterrain du magicien.

Point de départ :

• AA 9 : Rien de particulier à signaler.

Cependant, si les personnages ont l'idée de regarder au sol en quête d'indices, ils découvriront, à quelques pas en direction du nord, un petit bout de tissu taché de sang violacé. Le tissu est synthétique.

Cinq minutes après l'arrivée des personnages, une pluie fine se met à tomber, et moins d'une demi-heure après, l'obscurité est complète.

• T 8/Y 12 : le village (figure 21). Tout, ou presque, est maintenant plongé dans l'ombre; d'épais volets de bois bloquent les issues, un peu comme l'opercule de bigorneaux. Si l'on frappe à l'une des portes : pas de réponse.

Pourtant, les rafales de vents ramènent aux narines des odeurs de feux de bois attestant que ces demeures de torchis et de bois sont bien habitées. Il n'y a que quatre endroits où les personnages trouveront du monde :

1. l'auberge du Cheval Ailé : rendez-vous de marchands et des fermiers « aisés » de la région. Costumes de mauvais goût et discution d'affaires pour ces gens peu raffinés, mais très guindés. Les bourses sont bien garnies, et les bijoux voyants (mais sans grande valeur).

L'entrée des personnages jette un froid sur cette assemblée. Les discussions cessent. Tous les regards convergent vers les intrus.

Si l'aubergiste aperçoit le bout d'une arme ou d'une armure, à tout hasard, il envoie un serviteur chercher la milice. Prudent, il est courtois avec les arrivants, si ceux-ci étaient des seigneurs importants!...

Mais, si les personnages se montrent timorés ou sans pana-

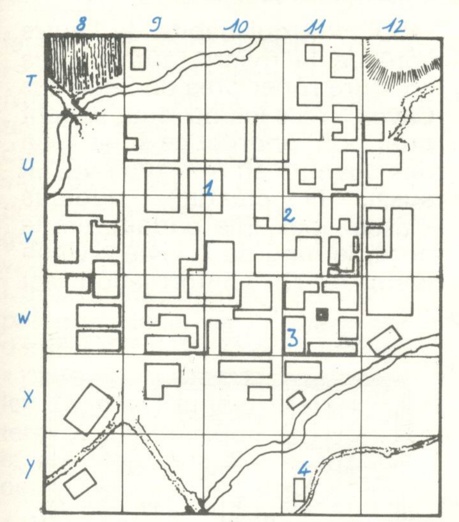


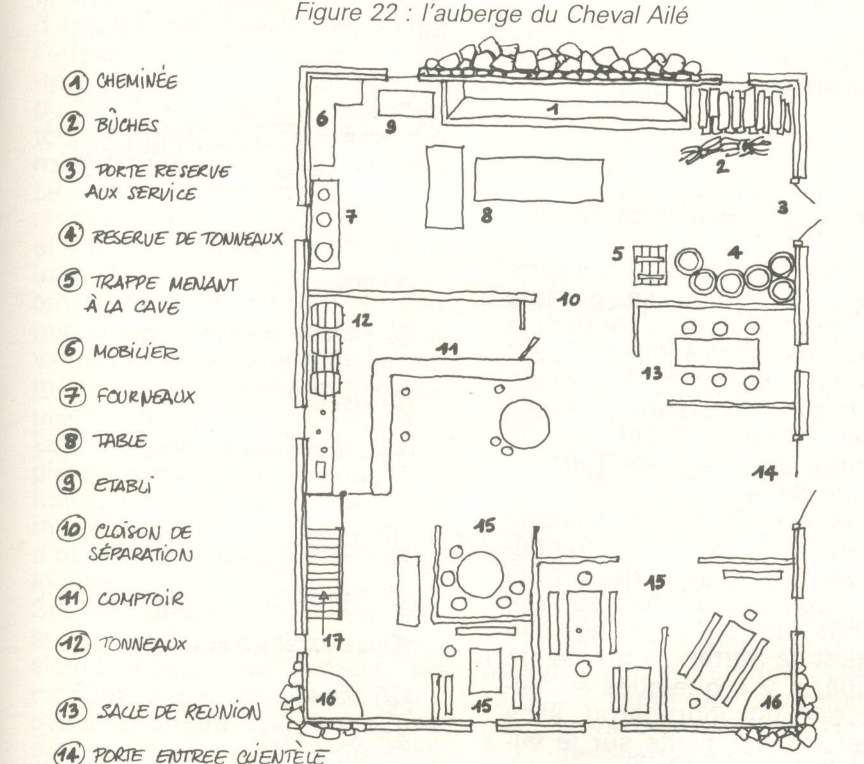
Figure 21 : le village

ches il les soupçonne vite d'être des brigands, qu'il faut les jeter dehors. Si les personnages protestent, l'aubergiste un peu provocant, n'hésitera pas à élever le ton. Ainsi, la milice aura une bonne raison pour intervenir et coffrer les « étrangers ».

Si l'un des personnages a précisé que, quoiqu'il arrive, il tenterait de saisir des conversations ou des bribes de conversations, il entendra dans le tumulte général une voix disant *« ceux-là sont humains... pas comme l'autre... Ha! ha! »*
En cas de combat, seule la milice est armée (voir fiche milice).
En fait, les miliciens, villageois volontaires, sont surtout habitués aux bagarres d'ivrognes. Ils se sauvent dans tous les sens, dès qu'ils sont un peu malmenés, en dépit des ordres de leur chef qui, restant seul, finit aussi par s'enfuir.

2. la demeure du Mayor, autrement dit du chef du village.
a. les appartements du Mayor et sa famille. Richement décorés, on y trouve quatre chambres, plus la chambre du personnel jouxtant la cuisine, une longue salle à manger et un confortable salon de réception.

Figure 22 : l'auberge du Cheval Ailé



Dans la chambre du chef, un coffre dissimulé derrière un rideau renferme de l'or et des bijoux, mais aussi, dans un double-fond, des papiers compromettant pour leur actuel détenteur.
S'ils veulent entrer dans cette demeure, les personnages devront faire preuve de beaucoup de ruse et de diplomatie, et la femme du Mayor, plus astucieuse que son mari (sensible aux flatteries), risque fort de les enfermer à double tour dans une pièce et d'envoyer quérir la milice, par un de ses enfants.
b. La salle de garde est intégrée au bâtiment du Mayor. La garde est composée de paysans volontaires qui tiennent le poste à tour de rôle. Ils sont une douzaine, jouant aux cartes, car le temps ne les incite pas à faire des rondes. Seul leur chef est un ancien soldat de métier (voir fiche « milice »).
La salle de garde comprend également une geôle pourvue d'une minuscule fenêtre de 20 × 20 cm et d'une épaisse porte de chêne renforcée de barres de métal.
Enfin, une pièce fermée par une porte de fer sert d'armurerie. Seul le chef de la milice et le Mayor en possèdent la clé.
On y trouve : une douzaine de hallebardes, dix épées courtes, deux épées longues, cinq arcs longs avec ample provision de flèches, deux « morgenstern » et un fléau d'arme, et enfin deux haches d'armes; le tout à des degrés divers d'usure, sauf les hallebardes qui, servant sans doute à parader, sont astiquées et brillent de mille feux.

3. la taverne du Borgne : en y pénétrant, les personnages trouveront le même accueil qu'au Cheval Ailé : silence et suspicion. Mais, avec de l'argent en poche, et en ne se montrant pas agressifs, les conversations reprendront vite leur cours normal. En réalité, seuls certains des clients, méfiants ou ayant quelque chose sur la conscience, garderont l'œil sur les

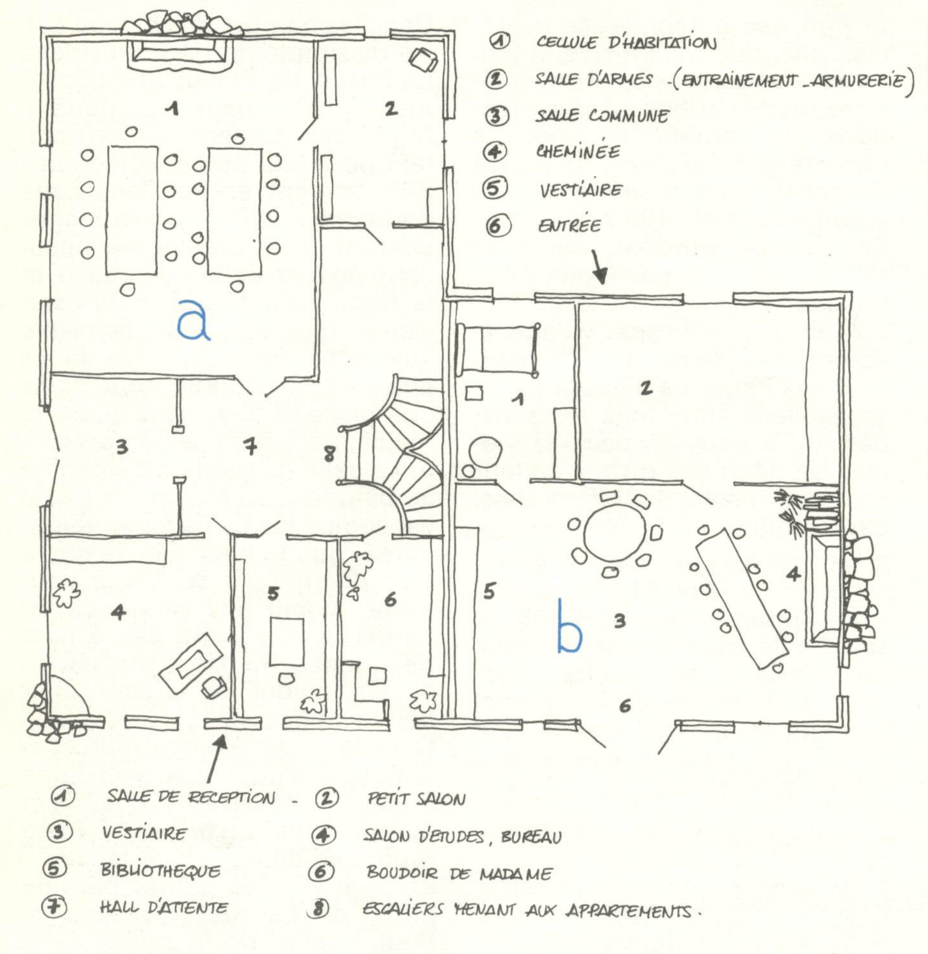


Figure 23 : la maison du Mayor

nouveaux venus, leur arme prête à servir...

La taverne est crasseuse, mais on y mange décemment et la bière y est bonne. L'aubergiste loue également pour une pièce d'argent de grandes chambres avec des paillasses en guise de lit.

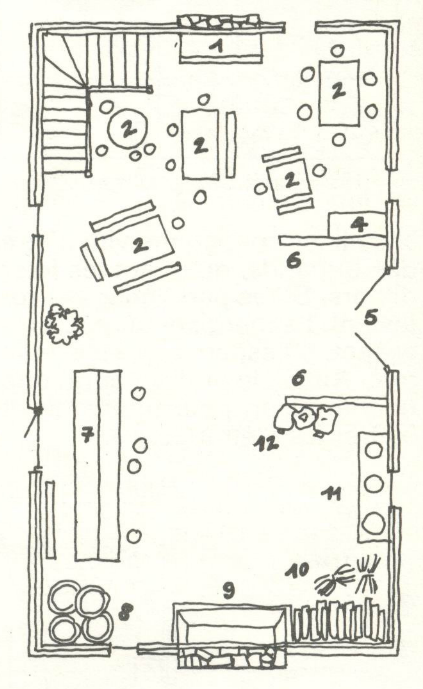
Si un personnage laisse soupçonner qu'il possède des pièces d'or et qu'il passe la nuit dans cette auberge, avec ses compagnons, ils seront tous cambriolés (voir fiche « voleurs »).

Enfin, si les personnages essayent de lier la conversation avec d'autres clients, notamment en offrant des tournées, ils peuvent obtenir quelques renseignements, d'abord vagues, puis plus précis.

Informations recueillies au bout de :

- *1 heure :* il pleut souvent cette année. Le village se nomme Seuil des Caves, une route vers le nord-est mène à Sartang, petit hameau à 5 km; et les routes vers le sud desservent quelques fermes isolées avant de se rejoindre au village de Tylforst, à 15 km de là.
- *2 heures :* le Mayor cherche des volontaires supplémentaires pour la milice; des bruits courent qu'une créature étrange rôderait non loin du village. Un habitant de Sartang a même été attaqué, il y a quelques semaines, par un loup-garou sans doute; la peur plane sur le village.
- *3 heures :* Grakdol, sorte de rebouteux qui habite de l'autre côté de la rivière, aurait vu la créature rôder près de Seuil des Caves; mais les buveurs se font prier pour aborder ce sujet. L'un des buveurs affirme avoir vu, lui aussi, la créature, quoique d'assez loin. Elle partait vers le nord, le long de la rivière Glinh (vers A 7). L'information est

Figure 24 : la taverne du Borgne



① CHEMINÉE
② TABLES D'HÔTES
③ ESCALIER MENANT À L'ÉTAGE
④ ARMOIRE
⑤ DOUBLE PORTE D'ENTRÉE
⑥ CLOISON
⑦ COMPTOIR
⑧ TONNEAUX
⑨ CHEMINÉE DES CUISINES
⑩ BÛCHES
⑪ FOURNEAUX
⑫ SACS DE CÉRÉALES

fausse, le buveur cherche juste à se rendre intéressant.

Nota : les buveurs quitteront la taverne vers minuit, par prudence. Si les personnages arrivent plus tard, ils ne trouveront que l'aubergiste et deux voyageurs (dont un est l'un des voleurs déjà cités).

L'aubergiste, même « sollicité » par une pièce, ne donnera pas d'information sous prétexte que « parler des mauvaises choses les attire ». Prudent, il n'acceptera de discuter que de la pluie et du beau temps, à la rigueur des bourgs avoisinants.

4. la maison du rebouteux : dès que les personnages approchent, un chien se met à aboyer à l'intérieur. Quoi qu'ils fassent, un judas s'ouvre dans la porte. On leur demande ce qu'ils veulent. A moins qu'ils ne s'y prennent vraiment mal (armes dégainées, tentative de piège ou autre traîtrise à l'égard du rebouteux), on les fait entrer. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années qui ouvre; et après l'entrée des personnages, il jette un regard tendu au-dehors, où pourtant la brume dissimule tout au-delà d'une dizaine de mètres.

Le rebouteux a effectivement rencontré une créature étrange et s'il devine que l'information intéresse les personnages, il tentera de la monnayer au mieux (par exemple en se « souvenant » de certains détails, sa mémoire sera stimulée par une pièce d'or).

La maison est constituée d'une pièce unique où s'entassent fioles, herbes, carcasses d'animaux, parchemins, et nombre d'objets hétéroclites aux usages indéfinissables.

Sur la moitié gauche en entrant, le coin de travail comporte plusieurs tables, des buffets, un tonneau d'eau, des fagots près d'une cheminée où brûle une épaisse bûche, et des accessoires de cuisine. A droite, des cloisons de planches grossières for-

1 - ALCÔVE + MOBILIER RIDEAU DE SÉPARATION
PILIERS SOUTENANT LE TOIT
2 PORTE D'ENTRÉE
3 FOURNEAUX
4 TONNEAU D'EAU
5 CHEMINÉE
6 BUCHES
7 TRAPPE CONDUISANT À LA CAVE
8 TONNEAUX ET VIVRES

Figure 25 : la maison du rebouteux

ment les alcôves qui servent de chambres aux trois occupants de la maison.

Le jeune homme est un apprenti. Ses connaissances s'étendent dans le domaine des poisons et contre-poisons, et de certains remèdes. Il est armé d'un coutelas (il a un bonus de + 2 au lancer d'objet). Une servante s'occupe à diverses tâches dans la maison; en cas de combat, elle saisira une fourche (équivalent au « trident » sur le tableau des armes). (Elle se bat avec un bonus de + 1 aux chances de « toucher »). Le rebouteux, lui-même, tient une dague cachée sous son ample robe de bure et ses deux chiens sont prêts à passer à l'attaque (voir fiche).

Les personnages auront bien confirmation ou apprendront que le rebouteux, nommé Grakdol, a effectivement bien vu passer un étranger. L'argent aidant, Grakdol se souviendra même de l'avoir fait entrer chez lui. Au préalable, l'étranger lui avait démontré qu'il pouvait payer ses services en pierres précieuses!

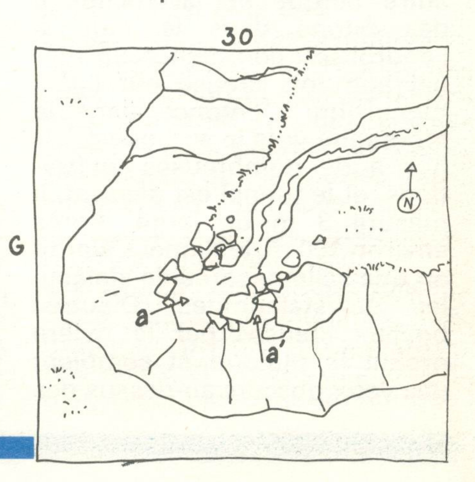
« L'étranger avait une peau bleue et un regard inquiétant. Blessé à l'épaule gauche, et à la hanche, son vêtement bizarre semblait brûlé par endroits. Il n'est resté que le temps de se faire des bandages. Il n'a pas voulu de nos remèdes », dira Grakdol.

Si les personnages demandent la direction qu'il a prise, le rebouteux leur répondra honnêtement, sans accepter d'argent, que l'étranger, ayant dû avoir connaissance de l'état de tension des villageois avec les histoires de loups-garous, avait préféré laisser ses hôtes ignorer sa direction. Il avait d'ailleurs disparu, *« sans même réveiller les chiens, durant la nuit »*

Si les personnages le lui demandent, le rebouteux leur expliquera que certaines de ses fioles peuvent les intéresser; notamment la préparation qu'il nomme *« nez de chien »,* car elle augmente les perceptions et le discernement olfactif du buveur pendant six heures d'affilée. Il faut boire toute la fiole pour obtenir l'effet. Le buveur reconnaîtra alors la plupart des odeurs qu'il rencontrera à condition de les avoir déjà senties une fois. Si un personnage utilise ce breuvage et a l'idée de sentir le bout d'étoffe trouvé au départ, il pourra trouver quelques rares traces de l'odeur du Ganymédien à proximité des endroits où celui-ci s'est arrêté assez longtemps. Ailleurs, la pluie a tout effacé; sauf bien sûr là où l'agent Yxank a emprunté un chemin à l'abri de la pluie (zone de la ville morte, E 22, décrite un peu plus loin).

• G 31/I 34 : le repaire du Magicien.

Le premier plan (page 100) décrit ce qui est visible de l'exté-



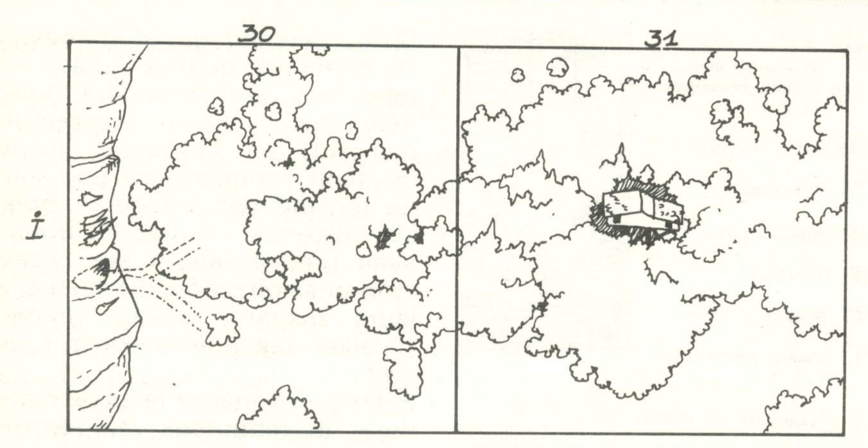
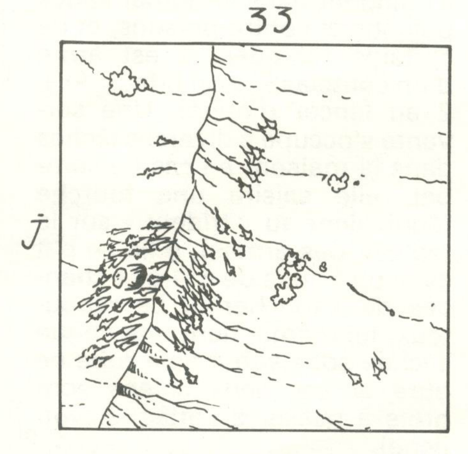


Figure 26 : repaire du Magicien – vu de l'extérieur. (Plan n° 1)

rieur. A part une tour inquiétante, la demeure de Gilyon-Astharoth-le-Magicien est entièrement souterraine (figure 27, page 101).
Aussi, suivant les détails qui vous sont donnés, vous vous reporterez à l'un ou l'autre plan (figure 26 ou 27).

a. l'accès nord du repaire G 30. Une rivière sort à cet endroit de la montagne et le haut de la caverne qu'elle a creusée semble être à peine à 50 cm au-dessus de la surface. En réalité, le plafond est bien plus haut à l'intérieur, et il suffit de se coucher au fond d'une barque à fond plat pour entrer et sortir. Une barque est justement dissimulée dans une grande cavité entre trois rochers. Il faut toutefois les escalader avant de découvrir la barque.
A l'intérieur de la caverne, une autre barque est accrochée à des pitons dans le mur, à l'endroit où commence un tunnel autrefois creusé par l'eau, tunnel qui s'enfonce dans la montagne vers le sud-ouest.
Il y a de nombreuses infiltrations, et le tunnel est glissant. Il mesure 3 m de large. Après environ 100 m, le tunnel s'élargit en une salle décorée de stalactiles et stalagmites. D'autres boyaux creusés par la rivière ornent le plafond et semblent des yeux obscurs au-dessus des visiteurs. Un autre tunnel poursuit le premier, mais il est artificiel. C'est une ancienne mine.



L'atmosphère qui règne dans ce boyau est poussiéreuse et oppressante. Le conduit se réduit à 1 m de large sur 1,50 m de haut. Y faire demi-tour brusquement est impossible à tout homme un tant soit peu encombré par des bagages... Ce passage aboutit en (c).

b. porte sud du repaire J 33. La porte elle-même est en bois. Circulaire, elle mesure 1,50 m de diamètre. Dissimulée dans un taillis de résineux, elle est recouverte de mousse. Une fois fermée, cette porte se confond avec la pente moussue du sous-bois. A l'intérieur, on retrouve le même type de boyau étroit qu'en venant par le couloir (a). Les poutres de soutien du tunnel sont presque complètement usées, et la moindre déflagration signifie l'éboulement et la mort.

c. tunnel un peu plus vaste où se rejoignent les deux tunnels venant de a et de b. Une porte de métal, gravée de motifs grimaçants est située sur le mur Ouest. Elle est fermée à clé.

d. une petite pièce vide. Deux des murs sont constitués par le roc, les deux autres étant réalisés en maçonnerie. Une porte de métal fermée à clé donne sur (c). Une autre porte conduit vers (e). Fermée par un sort magique, cette porte n'a pas de serrure.

e. pièce vide peinte en bleu nuit, décorée d'étoiles et de comètes. On peut voir deux portes, toutes deux fausses sur les murs Nord et Sud, et une porte de métal sans serrure menant vers (d). La pièce cache un mécanisme dans l'une des étoiles qui déclenche l'ouverture du passage secret menant en (f). Un personnage moyen a 10 % de chances de trouver le mécanisme par demi-heure de recherche intensive (1 à 10 sur 1D100).

f. salle de travail du Magicien. C'est là qu'il étudie ses sorts, et qu'il prend ses repas; bref qu'il passe le plus clair de son temps. Ce Magicien plutôt moyen fut chassé de la ville par un « concurrent » plus efficace. Pas très courageux à l'époque, il s'est craintivement installé dans le premier endroit qui lui a semblé être un abri sûr. C'est dans cet endroit qu'il vit encore aujourd'hui, vivotant en rendant de menus services aux Gnomes qui vivent un peu plus loin au nord-est.
Ces gnomes lui servent d'espions. Ils lui racontent tout ce qui se passe; pas grand-chose en fait, à part cette histoire de loup-garou, dont il n'est pas très sûr que ce ne soit pas une farce d'un Gnome.

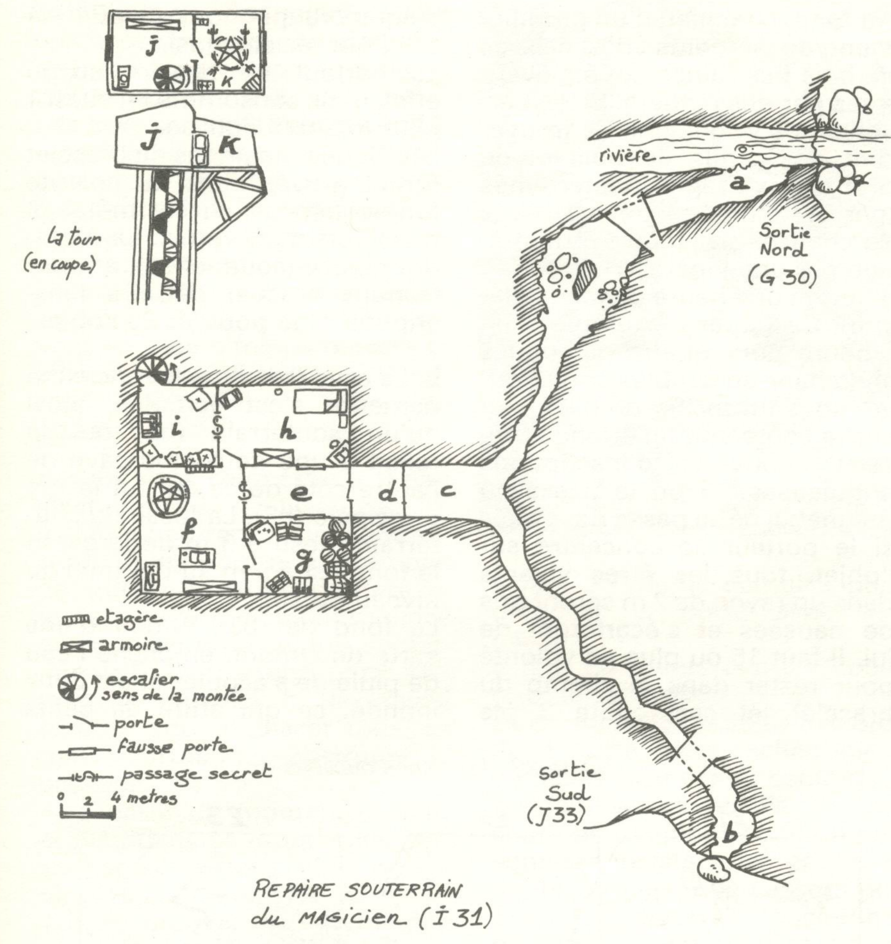


Figure 27 : repaire du Magicien. Plan d'accès et de ses lieux d'habitation. (Plan n° 2)

Très rarement, ce Magicien monte dans sa tour; et seulement la nuit car, complètement adapté à la pénombre, il ne supporte plus le plein jour.
Il ne prêtera pas trop attention aux informations concernant les personnages à la recherche du Ganymédien, sauf s'ils utilisent des armes modernes. Dans ce cas, dès qu'il apprendra la nouvelle, il partira sitôt dans la pénombre, afin de tenter avec l'aide d'une dizaine de gamins gnomes de voler ces objets extraordinaires (voir fiches magicien et gnomes).
La pièce contient de nombreuses potions, poudres, statuettes informes, une grande table en désordre, une armoire remplie de grimoires et une autre encombrée de fioles et de flacons. La plupart sont des poisons violents.
Sur une étagère bien rangée, on pourra trouver deux objets magiques : un anneau surmonté d'un cristal noir qui permet de faire l'obscurité totale autour du porteur dans un rayon de 4 m, sans être aveuglé soi-même, sur un simple mot de commande gravé à l'intérieur de l'anneau, *Saahk*.
Et un bâton de bois sculpté en forme de long lézard qui, s'il est pointé sur un être vivant (animal ou plante) peut sur simple volonté de celui qui le tient, paralyser la victime durant une demi-heure; à condition que le tir atteigne sa cible : les chances de réussite sont les mêmes qu'avec un revolver; la portée du sort est d'environ 10 m.
Gilyon n'est pas foncièrement mauvais, mais du simple fait de le faire sortir de sa tanière – ce qui sera la première fois depuis longtemps – cette excitation peut le pousser jusqu'au meurtre afin de s'emparer des objets des étrangers. Il partira avec les deux objets magiques décrits plus haut et une dague. Il possède en outre le pouvoir de créer des « monstres illusions » (voir tableau de création de monstres, page 30).
Guidé par les Gnomes qui connaissent chaque recoin, le Magicien se déplacera plus vite et plus discrètement que les personnages.

g. réserve de nourriture et d'eau. Quelques toiles d'araignées.

h. chambre du Magicien : un lit confortable, des piles de grimoires et de parchemins illisibles, une armoire avec des vêtements en loques.
Un passage secret mène vers (i). Il s'ouvre en repoussant vers le haut l'étagère de la salle (f) qui supporte les deux objets magiques déjà décrits.

i. pièce vide. Un escalier monte vers (j) et (k).

j. pièce humide aux murs de bois. Les armoires vides ne contiennent désormais que des toiles d'araignées.

k. pièce vide aux murs de bois humide. Les traces d'un pentacle se devinent encore sur le sol. De petites fenêtres donnent sur le nord, l'est et le sud.
Si les personnages pénétraient de force dans le repaire de Gilyon Astharoth, un des Gnomes prendrait un des autres chemins pour prévenir le Magicien, tandis que les autres marcheraient sur les traces des personnages pour les attaquer à revers au moment opportun.

- **D 21/F23** : les ruines oubliées

Entre deux montagnes, se trouve un plateau qui vit autrefois naître et mourir une cité. Il n'en reste plus aujourd'hui que

quelques semblants de murs encore debout; parfois, lorsque les infiltrations séculaires ont dévoré la pierre, un effondrement révèle une cave au grand jour. Dans les milliers de blocs de granite de toutes tailles qui jonchent le sol, des légions de serpents ont élu domicile; certaines espèces mesurent jusqu'à 4 m de long.

Si les personnages passent là, ils en verront constamment passer furtivement autour d'eux. Les plus dangereux sont les vipères : elles attaquent à hauteur du genou, et si un personnage n'a pas au moins une protection en cuir à cet endroit, il sera mordu.

Le M.J. tirera 1D100 pour chaque personnage accomplissant les actes suivants (rappelons que si une action a par exemple 20 % de chances de se produire, elle arrivera effectivement sur un résultat aux dés de pourcentage de 01 à 20, au-dessus « il ne se passe rien ») :

- marcher attentivement (avec un bâton) : 10 % tous les 5 tours;
- marcher inattentivement (discussion, nuit) : 30 % tous les 5 tours;
- courir : 30 % par tour;
- fouiller dans les rochers : 30 % par tour;
- dormir sur le sol : 10 % par heure.

Une autre espèce « d'êtres » dangereux habite ces ruines, mais nous en parlerons dans la description du lieu (b).

Derniers détails généraux : pas un seul arbre ne pousse en cet endroit, seuls de mauvaises herbes et des lichens recouvrent les ruines et le sol.

a. cette cave vient de s'effondrer récemment (les aventuriers pourront le deviner, car en de nombreux endroits, les pierres sont propres et exemptes de lichens et les bords des cassures ne sont pas encore érodés par le temps).

Au fond, au milieu d'un grouillement de serpents, des caisses de bois : certaines ont été éventrées par des rochers. Si les personnages y fouillent, ils trouveront des outils de bois et de bronze aux usages indéterminés (percer? sculpter? graver?). 30 % de chances par tour d'être attaqué par une vipère.

Il faudra une heure de recherche cumulée (par exemple 1/4 d'heure pour quatre personnes cherchant ensemble) pour trouver sous un rocher un plus petit coffre contenant un étrange bracelet couvert d'inscriptions anguleuses. Si on le passe au poignet, il ne se passe rien; mais si le porteur se concentre sur l'objet, tous les êtres vivants dans un rayon de 2 m seront pris de nausées et s'écarteront de lui. Il faut 15 ou plus en volonté pour rester dans le champ du bracelet, et ceci coûte 3 pts d'équilibre par tour (3 pE/tr) à celui qui résiste ainsi.

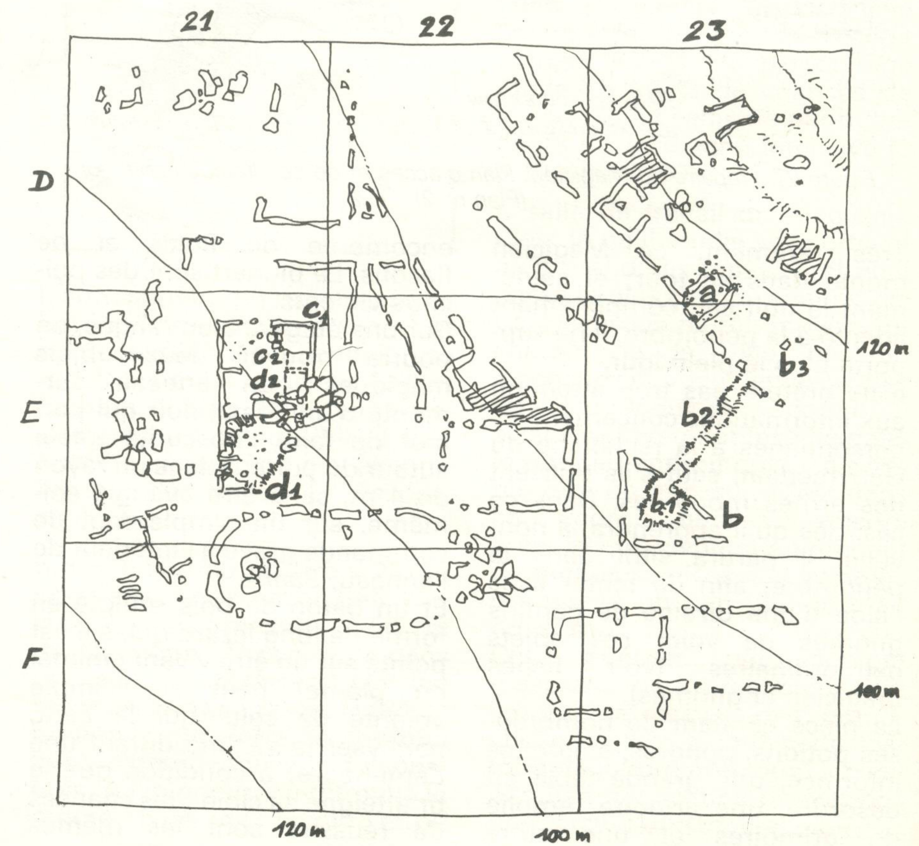
Le porteur ne ressent aucun effet, mais consomme lui aussi 1 pE/tr lorsqu'il l'utilise.

Les signes magiques du bracelet furent gravés dans du noir de fumée déposé sur le métal et recouvert d'un vernis. La moindre rayure (coup, chute, armure frottant dessus) détruira l'inscription et le pouvoir de l'objet.

b. La cave (b1) de cette ancienne demeure s'est écroulée, ainsi qu'un souterrain (b2) qui la reliait à une deuxième cave de l'autre côté de ce qui fut la rue principale (b3). La fosse du souterrain mesure 3 m de large, et le fond est à 5 m au-dessous du niveau du sol.

Le fond de (b3), enduit d'une sorte de ciment, empêche l'eau de pluie de s'écouler et est donc inondé, ce qui attire de petits

Figure 28 : les ruines oubliées



animaux ou des oiseaux qui viennent y boire et finissent dévorés par trois serpents géants qui vivent là.
Les trois serpents seront en (b3) le jour pour chasser et en (b1) la nuit, car l'endroit est sec et moins froid. S'ils entendent un bruit sur leur « domaine » ils s'y rendront aussitôt. Il leur faut 1 tr pour aller d'une cave à l'autre. Ils n'ont pas de venin, mais peuvent en même temps mordre et enlacer leur victime pour l'étouffer (voir fiche « serpents géants »).

c. c'est dans cette cave (c1) que s'est réfugié le Ganymédien, mais en heurtant malencontreusement une poutre, tout un pan de mur s'est écroulé derrière lui et se trouve maintenant coincé dans un bout de couloir souterrain (c2), contre une porte fermée. Il faut 24 h de travail cumulé pour déplacer tous les rocs, pierres qui obstruent le passage.
Si à partir du moment de leur arrivée dans ce monde, les personnages mettent, pour parvenir jusqu'à Yxank :
4 h ou moins : le Ganymédien sera capable de parler et de se traîner;
4 à 5 h : il ne pourra plus bouger et parlera faiblement (inaudible sans tendre l'oreille);
5 à 10 h : il sera inconscient (1 pVi);
11 h : Yxank est mort (il est donc 9 h du matin).

d. cave effondrée (d1). En cherchant, 10 min cumulées (par exemple 5 min à deux), on s'apercevra qu'il y a derrière des rochers un vide vers le nord. Après 1/2 heure cumulée de déblayage, on pourra pénétrer dans un couloir souterrain (d2).
d2. couloir souterrain d'environ 2 m de large et 3 m de haut, avec une corniche décorative à 2 m du sol. Une porte de chêne très épaisse (on s'en aperçoit au son étouffé quand on y frappe) est fermée par un gros cadenas.



Il faut *30* points cumulés pour défoncer la porte avec une hache;
il faut *50* points cumulés pour scier le cadenas.
La clé du cadenas se trouve près de la porte, mais cachée sur la corniche (mur est du couloir). Si on l'utilise, la rouille l'empêchera de fonctionner. Si un personnage insiste, avec une force de 14 ou plus, elle cassera net. Elle ne pourra fonctionner qu'après un nettoyage et si on la huile.

Événements sur une seule case

- Y 19 : c'est là que les personnages pourront trouver la première borne du pisteur de l'agent Ganymédien. Une borne ressemble à un champignon métallique. Son « pied » de 15 cm est enfoncé dans le sol et ne dépasse que la demi-sphère de l'émetteur. Dessus est imprimé un point rouge.
- V 23 : deuxième borne du pisteur. Elle est simplement posée dans l'herbe au bord du lac, comme un objet tombé d'une poche. Deux points rouges imprimés dessus.
- K 27 : à cet endroit, la rivière venant du nord qui alimente le lac se divise et une partie s'engouffre vers l'ouest dans une petite vallée. Le terrain est marécageux. La troisième borne du pisteur sera plus difficile à trouver, car Yxank l'a laissée près du bord de l'eau. Mais le niveau a brusquement monté après un orage, et le petit objet s'est détaché et gît maintenant par 3 m de fond.

Au nord, une pente escarpée mène au plateau de la cité oubliée. Escalader les rochers (il n'y a pas de chemin) prend 1/4 d'heure et consomme 2 pF.
Une bande de jeunes Gnomes attaquera lorsque les aventuriers traverseront le petit bras de rivière (profondeur 1 m) (voir « repaire du magicien »).

- H 26 : arrivé sur le plateau, au pied d'une butte montagneuse, on pourra trouver la borne n° 4 du pisteur. Le sol est dur et le petit émetteur est simplement posé entre deux cailloux.
- R 13 : le fort

Un petit fort domine le village. Il est abandonné. Sa description est simple : suite de pièces vides avec parfois une meurtrière, et quelques fenêtres donnant sur la cour centrale. Il y a un fossé boueux de 5 m de profondeur tout autour du fort, qu'il faut traverser si l'on veut entrer, car le pont-levis menant à l'unique entrée n'existe plus.
Ses murailles mesurent environ 20 m de haut.

Type : *Ganymédien*
Apparence : *voir § résidents*
Non : *Yxank*
Case : *E 20*
Lettre : *C 2*
Fixe : *oui*
Rôle dans le scénario :
Messager de l'Assemblée Galactique que les personnages doivent retrouver et secourir.
S'est transféré au hasard pour échapper à un danger mortel et transmettre des informations à l'A.G. Il s'est traîné jusqu'à la cité oubliée pour ne pas être attaqué par les paysans. A dû faire confiance au rebouteux.

I	17	15	P
D	15	15	R
Vo	16	13	F
E	10	12	Vi
C	12	17	A

Attitude étranger : *méfiance*
Résistance : *150*
Armes : *couteau* (CA = 2); *laser*
Séquence d'attaque : *épuisé, peut se défendre au laser.*

Type : *humain*
Apparence : *soldat*
Nom : *milice du village*
Case : *village, T 8, Y 12*
Fixe : *dans la salle de garde (village, 2 b) ou sur les lieux où on les appelle.*
Rôle dans le scénario :
Protection du village et ordre public. Composée de volontaires occasionnels, peu habiles aux armes. Seul le chef est un ancien soldat. (Le second chiffre dans les cases « Décision » et « Vitalité » sont ceux du chef, les autres chiffres étant communs à chaque milicien). Le chef seul se bat à l'épée longue, les autres utilisent les armes de la salle d'armes au choix du M.J. qui verra leurs effets sur la table des armes.

I	7	12	P
D	6/10	9	R
Vo	10	14	F
E	8	7/10	Vi
C	8	10	A

Attitude étranger : *contrôle et expulsion, ou emprisonnement*
Résistance : *50*
Déplacement discret : *0 %*
Armes : *au choix* (CA =   ); *épée longue (chef)* (CA = 4)
Séquence d'attaque : *attaque en groupe, fuite si le chef est hors de combat.*

Type : *humain*
Apparence : *homme âgé, presque chauve*
Nom : *Gilyon-Astharoth, magicien*
Case : *G 31/J 34*
Fixe : *dans son repaire, G 31, J 34*
Rôle dans le scénario :
N'interviendra que si les personnages s'égarent un peu trop près de son repaire, ou bien s'ils font usage d'armes modernes, qui attireront sa curiosité. Il tentera alors de s'en emparer ou d'enlever un ou plusieurs personnages pour les questionner. Il agit toujours avec quelques gnomes à ses côtés. En difficulté, il proposera au personnage intéressé de lui apprendre un ou deux sorts en échange de sa liberté. Il utilise les sorts : choc, illusion et détection, avec un bonus de 2 au résultat des dés pour chacun de ces sorts.

I	17	15	P
D	12	10	R
Vo	18	8	F (3D6)
E	10	12	Vi
C	12	17	A

Attitude étranger : *méfiant, éventuellement commerçant*
Résistance : *100*
Vitesse déplacement : *10* km/h
Déplacement discret : *30 %*
Armes : *dague* (CA = 2); *sorts*
Séquence d'attaque : *essaiera d'endormir la méfiance de ses adversaires, puis utilisera illusion et choc tout en appelant les gnomes à la rescousse.*

Type : *humain*
Apparence : *vêtus de sombre*
Nom : *voleurs*
Case : *village N° : 3*
Fixe : *en 3, la taverne du Borgne*
Rôle dans le scénario :
Tenteront de dérober les biens des personnages si ceux-ci montrent trop de richesse.

I	16	18	P
D	17	18	R
Vo	12	13	F
E	12	18	Vi
C	10	20	A

Attitude étranger : *espionnage et vol*
Résistance : *60*
Vitesse de déplacement : *500* m/min. - *30* km/h (maxi)
Déplacement discret : *60 %*
Armes : *dague* (CA = 2); *dard empoisonné* (CA = 1)
Défense : *armure cuir*
Séquence d'attaque : *évite le combat, fuit si possible, sinon attaque à mort.*

Type : *humanoïde*
Apparence : *petite taille, assez laid*
Nom : *gnome*
Case : *K 27 et H 30-J 32*
Itinérant : *20* % de chance de rencontre par heure
Rôle dans le scénario :
Informent et aident le magicien. Il y a 50 % de chance de les rencontrer dans la case K 27. Ils y auront tendu des fils dans l'eau, à l'endroit d'un gué, pour faire tomber les personnages, à qui ils s'essaieront de voler quelques bricoles, sans plus. Mais si l'un d'eux est gravement blessé, ils attaqueront à mort.

I	12	18	P
D	16	16	R
Vo	12	12	F
E	10	8	Vi
C	7	12	A

Lieux habituels : *50* % en *K 27*
Attitude étranger : *mauvaises farces, vols*
Résistance : *80*
Vitesse déplacement : *10* km/h
Déplacement discret : *20 %*
Armes : *hache* (CA = 6); *masse* (CA = 4)
Défenseur : *bouclier* (CD = 2)
Séquence d'attaque : *apparition-éclair, puis disparaissent aussitôt, puis réattaquent un peu plus tard, etc.*

Type : *animal magique*
Apparence : *humain à tête de loup*
Nom : *loup-garou*
Case : *A 19, I 26*
Itinérant : *15* % de chance de rencontre par heure
Rôle dans le scénario :
Attaque par instinct. Seules les armes en argent lui infligent les dégâts indiqués pour le type d'armes employé; pour toute arme d'une autre nature, les loups-garous ne perdent que la moitié des points indiqués par le tableau de combat (arrondir au-dessous pour les chiffres impairs).

I	11	15	P
D	10	13	R
Vo	9	15	F
E	8	8	Vi
C	0	8	A

Attitude étranger : *attaque*
Résistance : *50*
Vitesse déplacement : *18* km/h (maxi)
Déplacement discret : *25* %
Armes : *crocs* (CA = 2)
Défense : *magique*
Séquence d'attaque : *attaque, puis fuite si deux des trois loups-garous sont hors de combat.*

Type : *insectoïde*
Apparence : *cloporte de 2 m de long*
Nom : *cloporte à venin*
Itinérant : *40* % de chance de rencontre par *10* min. (tour)
Rôle dans le scénario :
Défendent leur terrain de nourriture (zone A). Vivent dans l'eau et ne respirent pas dans l'air. Doivent retourner dans l'eau après 10 min ou mourir. Leurs antennes de 2 m de long sécrètent un poison : au moindre contact avec la peau d'un personnage, celui-ci perd 2 pVi par minute tant qu'il ne se rince pas à l'huile.

I	6	15	P
D	6	10	R
Vo	10	8	F
E	6	4	Vi
C	2	7	A

Attitude étranger : *attaque*
Résistance : *100*
Vitesse déplacement : *10* km/h
Déplacement discret : *0* %
Armes : *morsure* (CA = 1); *poison*
Défense : 1 *carapace (dos)* (CD = 4); 2 *carapace (ventre)* (CD = 0)
Séquence d'attaque : *attaque à mort, cesse le combat aux abords des limites de la zone A, ou au bout de neuf minutes pour retourner à l'eau.*

Mission sur Valir 4

Le M.J. lira tout le scénario avant de le faire jouer, et préparera éventuellement des fiches ou prendra des notes pour s'aider en cours de partie.
L'aventure se déroule dans un milieu clos, à l'intérieur d'un bâtiment abandonné. C'est l'un des cas de figure les plus simples à jouer pour le M.J. Cette expédition est étudiée pour trois ou quatre personnages en « première mission ».

LA MISSION :

M.J. : *« cette mission, si vous l'acceptez, vous permettra, peut-être, d'éclaircir un mystère. Douze hommes ont disparu .»*
L'aventure se situe dans un autre univers : l'homme a déjà posé le pied sur bien des planètes, hors du système solaire. Peu de ces planètes sont habitables; aussi, celles qui ressemblent à la Terre sont activement recherchées.
C'était le cas de cette nouvelle découverte, tournant autour de l'étoile Valir, que l'on a provisoirement nommée Valir 4. Une équipe de recherche y a été envoyée : elle est d'abord restée en observation orbitale afin de détecter la présence de races intelligentes. N'en trouvant pas, elle s'est posée et a bâti une « base d'exploration », modèle standard d'habitation pour un groupe comprenant scientifiques et soldats.
L'équipe envoyée sur Valir 4 comprenait un « messager » de l'Assemblée Galactique, dont la mission était de créer un « point de transit » sur ce nouveau monde; mission dont il s'est acquitté. Après quoi, cet agent a demandé à rester quelques temps sur la base afin de suivre les premières recherches, ce qui lui a été accordé.
Depuis, plus rien; pas un message n'est venu de la planète, et l'agent Méga, (une femme nommée Joah Calvi qui n'en était pas à sa première mission) ne revient toujours pas. Signalons que la présence de l'agent Méga était tout à fait connue et officielle...
M.J. : *« je ne vous cache pas que l'aventure peut se révéler dangereuse. Vous partirez avec toute les précautions possibles et ne prendrez pas de risques inutiles si vous découvrez qu'ils sont tous morts...*
Notez bien qu'il s'agit d'une mission de « projection », c'est-à-dire que c'est votre propre corps qui va être transféré dans l'univers où se déroulera l'action.
Voici maintenant votre matériel. »

MATÉRIEL DE MISSION :

Matériel commun à chaque personnage :
– une combinaison spatiale avec réserve d'air pour deux heures (poids total 12 kg) et climatisée, avec radio (portée 3 km);
– un pistolet paralysant (avec 2 piles de 10 charges) – voir page 113;
– un paquetage de survie standard – voir page 41.
Le reste du matériel est contenu dans des petits caissons étanches encombrants à transporter, mais résistant (Aldurium).

- **Caisson 1 :**

– un analyseur d'atmosphère portable : indique simplement la teneur de l'atmosphère en oxygène (O_2) en gaz carbonique (CO_2) et en azote (N). Un signal lumineux et sonore signalera la présence en proportion notable de chlore ou d'ammoniac ou de méthane (sans préciser lequel). Rappelons les proportions de l'air : O_2 : 21 %, N : 78 %, CO_2 : 0,3 à 2 %;
– une bande de Texlar hyper-adhésif, pour la réparation de déchirure d'un scaphandre (entre autres);
– une torche électrique puissante (portée utile 30 m, deux piles de 3 h) fixable au bras ou au sommet du casque du scaphandre;
– une trousse complète d'outils (tournevis divers, micropistolet à soudure, testeur de composants, fils et processeurs de rechange; etc.).
– 50 m de corde de Texlar.

- **Caisson 2 :**

– un couteau de chasse (voir table des armes, page 115) se fixant sur la jambe du scaphandre;
– une bombe d'air comprimé de secours se fixant directement sur le casque du scaphandre (durée 1/2 heure);
– 4 kg de plastic : CA = 30 par kg;
– 2 détonateurs récepteurs à impulsion radio;
– un émetteur pour déclencher les détonateurs (portée 300 m);
– des jumelles électroniques détectant soit les couleurs naturelles, soit tous les corps à moins de 30° de température en bleu, soit tous ceux à plus de 30° en jaune orangé, (cette détection à partir de la température des corps fonctionne la nuit également). Un commutateur permet de choisir le mode. On peut aussi voir une croix au centre de l'image : lorsqu'on superpose cette croix sur un objet, il suffit de presser un bouton pour voir s'afficher la distance à laquelle se trouve l'objet (précis jusqu'à 10 km). Ces jumelles ne percent pas le brouillard;
– 15 000 F en pierres semi-précieuses;
– un pistolaser avec trois piles de 10 charges – voir table des armes, page 113.

- **Caisson 3 :**

– un fusil 30/30 à balles explosives – voir table des armes, page 113;

– un paralysant : 3 coups, pas de recharge – voir table des armes, page 113;
– un « espion anti-grav » et son récepteur : c'est une petite caméra montée sur un bloc anti-gravité. L'ensemble mesure 10 × 15 cm et se déplace à 1,50 m du sol. Le mouvement est donné par des petits jets d'air comprimé (bruits de chuintement); autonomie 1/4 d'heure (3 piles de rechange). Le récepteur comprend un petit écran 10 × 10 et un levier commandant les mouvements de l'espion.
(Note au M.J. : l'objectif de la caméra équivaut à un 35 mm équipant tous les appareils photographiques compacts courant).
– un couteau de chasse se glissant dans la jambe du scaphandre, voir table des armes, page 115 :
Si quatre personnages entrent en jeu, ajoutez un caisson 4, identique au 3.

LA DESCENTE :

Elle se fera très brièvement, car le point de Transit se trouve à 50 m sous terre! Les personnages sont plongés dans l'obscurité, puis se retrouve au niveau −50 de la base, dans la pièce 1. Ils auront le loisir d'observer les lieux (1) et quand ils seront prêts, le M.J. annoncera :
« Tout le monde est prêt? Alors, ACTION... La pièce est assez oppressante, et sent le renfermé... »

DESCRIPTION :

Niveau-50 :

1. On reconnaîtra aisément la pièce principale d'un abri anti-atomique. Les murs sont couverts d'étagères : livres sur microfilms ou sur papier, cartouches vidéo, cartouches de musique, bref tout pour se distraire durant des mois. On trouvera même un synthétiseur de musique et du matériel de peinture et de bricolage...
Dans le coin Nord-Est, une console d'ordinateur, des instruments de mesure, et un émetteur-radio dont l'antenne (en kit) est rangée dans un coin. On voit trois portes et un escalier en spirale. Près de la porte menant vers 5, un interphone. Si on l'utilise, le voyant s'allume et le met en contact avec tous les interphones de la base.
2. Dortoir : 18 couchettes superposées et des armoires métalliques vides.
3. La réserve : plusieurs mètres cubes de nourriture en conserve, en poudre, ou surgelée dans un congélateur. Sur une étagère, une boîte de métal peinte en rouge. A l'intérieur, on trouve toutes les clés à boîte de conserve en cinquante exemplaires... Les vivres sont suffisants pour 12 personnes pendant six mois.
4. Les douches-toilettes dans un coin, une machine de lavage à ondes pour le linge (les personnages pourront le deviner s'ils lisent la notice d'emploi).
5. Longue pièce contenant les divers réservoirs d'eau, d'air, etc., ainsi que les filtres de recyclage.

Zone banale :

La base est située en V 34 sur le quadrillage de l'encart, au milieu d'une prairie. Au Nord, un volcan en principe inactif, mais qui donne naissance à un geyser en R 30.
L'atmosphère est tout à fait comparable à celle de la Terre, d'après les examens effectués par les scientifiques de la base durant les premiers jours de présence sur cette planète. La pesanteur équivaut à 1,2 fois celle de la terre, ce qui fatigue les nouveaux arrivants (perte de 1 pF au bout de 10 h de veille).
Le rayonnement ultra-violet est par contre inférieur à celui de notre bonne vieille planète.
Les occupants de la Base ont eu le loisir de recueillir et d'étudier quelques échantillons de la faune et de la flore, et on trouvera les informations qu'ils en ont tirées dans les chambres des scientifiques, ou dans leurs labos, ou encore parfois dans les mémoires de l'ordinateur central (voir description des pièces de la base).

Niveau 0 :

1. Hall du garage : des deux côtés, des portes blindées s'ouvrent par basculement; deux murs sont percés de meurtrières. Une porte « normale » peut s'ouvrir dans chaque porte du garage. L'ouverture des portes blindées s'effectue de la pièce 3.
2. Le garage : des portes blindées donnent sur 1. Elles sont ouvertes. Les trois autres murs, très épais, sont percés de meurtrières.
Sur le mur Ouest, un canon à triple action (laser, ultrasons, plasma) – voir table des armes, page 113. Pas de trace de combat... mais des caisses vides traînent.

Deux motos électriques (vitesse maxi : 40 km/h, autonomie 60 km).
– Un véhicule tout terrain électrique, à moitié démonté et hors d'usage.
– Sur le sol, les traces d'un véhicule plus gros, mais ce véhicule a disparu.
Près de la porte donnant sur 3, un interphone.
3. Zone de sécurité : c'est là que se réunissent les défenseurs de la Base si un ennemi tente d'entrer en force (n'oublions pas qu'il s'agit d'un modèle standard de Base, adapté aux multiples planètes où il peut être utilisé).

---

(1) Le M.J. prend sa description des lieux et lit la description du paragraphe « Niveau-50, pièce 1 ».

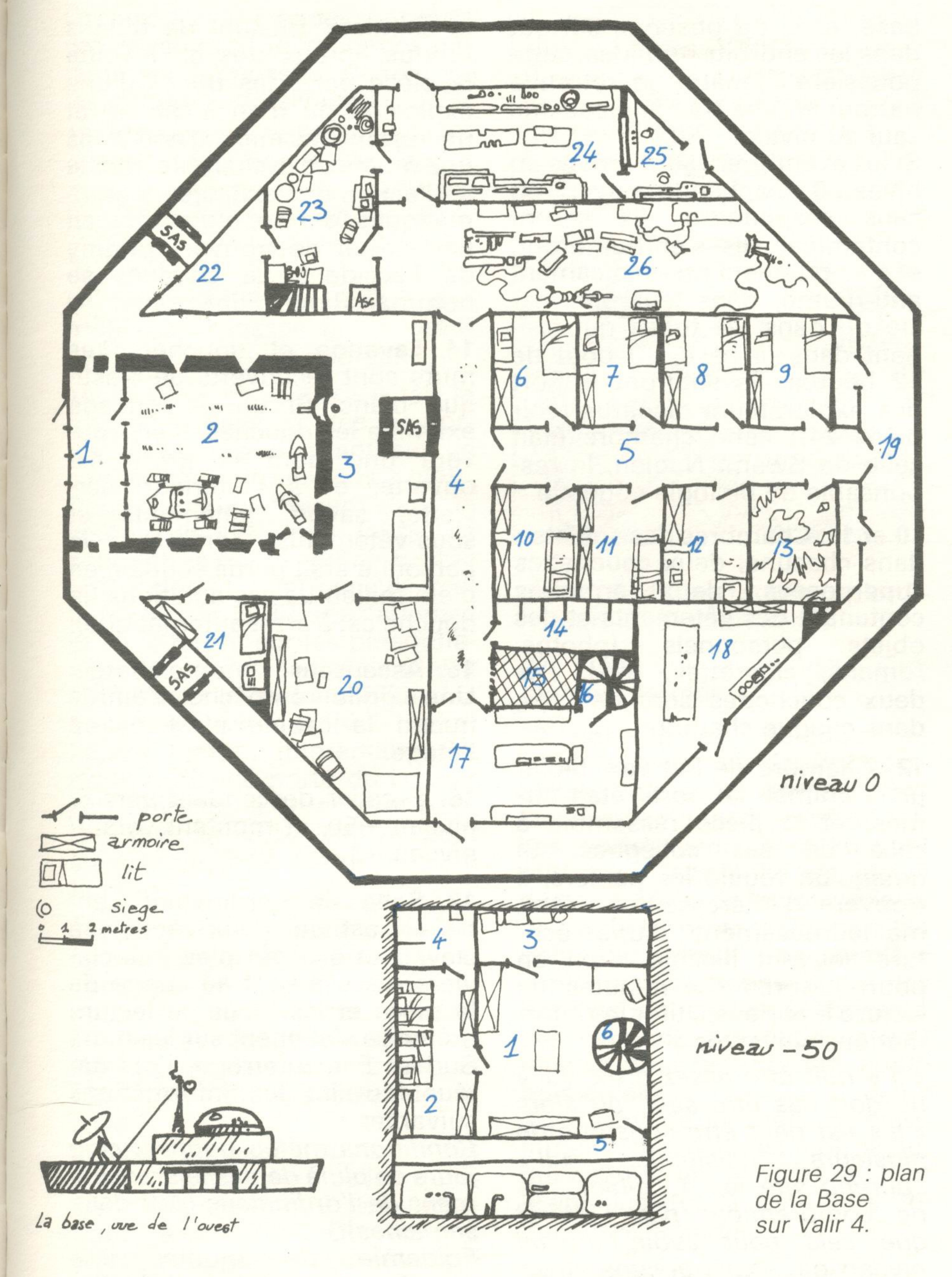


Figure 29 : plan de la Base sur Valir 4.

Quelques armoires contiennent des pièces mécaniques et des tenues de travail sales.
Toute la zone comprenant 1, 2, 3, ainsi que 20 et 21, est la zone de sécurité. Pour se rendre dans le reste de la Base, il faut passer par l'un des trois sas, donnant sur les couloirs 4 et 19. Il y a un interphone de chaque côté des trois sas. Toute la zone de sécurité est en béton nu : sol, murs, plafonds...

4. Couloir central : à l'arrivée des personnages, les deux portes du sas vers 3 sont ouvertes; ce qui est contraire à toute règle de sécurité. Les autres portes sont également ouvertes.
Le sol est couvert de moquette portant des traces terreuses et des traînées indistinctes.

5. Couloir des chambres : Même moquette sale qu'en 5. Sur le sol, trois bébés Kattshicas (1) se disputent (voir fiche). Si on les maltraite, les deux Kattshicas adultes de la pièce 6 surgiront et attaqueront.

6. Chambre : un lit, une armoire métallique et un bureau à tiroirs. Les couvertures du lit sont sur le sol et deux Kattshicas adultes habitent la chambre, dont la porte était ouverte. Si l'on entre, ils se prépareront à attaquer. Si les personnages n'ont pas de gestes agressifs, et ressortent de la pièce, les deux animaux dérangés regarderont si la voie est libre en 5 et sortiront de la base. Sinon, ils attaqueront; puis tenteront de fuir avec leurs petits. Dans le bureau, les notes du physicien qui logeait là confirmeront que cette planète ressemble en tout point à la terre (du moins du point de vue du physicien; qui se nomme Aldebert Cooper.) L'armoire contient des vêtements, dont une combinaison spatiale standard, et des éclats de roches banales : grès, calcaire.

7. La porte de cette chambre est fermée, (pas à clé) : à l'intérieur, un lit, un bureau, une armoire métallique. Le lit est défait. Les notes traînant sur le bureau apprendront que c'était Hui Taï, l'écologiste qui dormait là. Sur le bureau également, un paquet de biscuits secs, un verre, une carafe d'eau, de l'aspirine et un médicament contre le rhume, une carte sommaire de la région (l'encart; le M.J. précisera que les bâtiments figurés sur l'encart n'existent pas sur la carte que voient les personnages, ou

(1) Au début de l'aventure, aucun aventurier n'est censé connaître la faune ou la flore de Valir 4. Tant qu'ils n'auront pas pris connaissance des informations disséminées dans la base, ne donner que la description de ce que voient les personnages : « trois animaux à six pattes se battent sur le tapis; ils ont la taille d'un gros chat terrien ».

inventera que la carte est une photo aérienne sur laquelle l'écologiste a griffonné des « villages » au stylo pour se distraire : il n'y a pas de village sur Valir 4). Si quelqu'un fouille le lit, il trouvera sous l'oreiller un thermomètre médical indiquant 39°.

8. Chambre dont la porte est ouverte : la pièce est sens dessus-dessous, et sur le sol traîne le corps, visiblement étranglé, d'un genre de petit lapin ou kangourou à fourrure courte et noire. Un personnage habitué aux animaux verra que la mort est récente. Si un personnage regarde juste au-dessus de la porte avant d'entrer, il pourra voir une forme indistincte collée au mur. Si un personnage entre sans cette précaution, le « Ver Pelote » lui tombera sur la tête et commencera à l'étrangler – voir fiche.
La chambre est celle du technicien responsable des appareils de mesure des labos. Si un personnage passe 1/4 d'heure à lire les notes, il apprendra que le matériel de l'expédition se fait vieux et que les pannes sont fréquentes.

9. La porte de cette chambre est fermée. A l'intérieur, un lit défait, un bureau relativement ordonné et une armoire. Celle-ci contient des vêtements divers dont une combinaison spatiale standard. Une étagère au-dessus du bureau est chargée de flacons, d'éprouvettes et de petites boîtes plates en verre contenant une gelée couverte, suivant les boîtes, de moisissures ou de taches de couleurs vives.
Si un personnage fouille le coin du bureau, il remarquera des éclats de verre dans la poubelle. En les examinant, il pourra voir sur un éclat une étiquette portant la mention *« spore de Parasol »*. Certains bouts de verre porte encore des traces d'une poussière gris bleu. En fait, les spores se sont répandus dans la base, et si on observe, surtout dans les endroits humides, cette poussière bleuâtre se retrouve partout en une très fine couche, sauf au niveau −50.
Si les aventuriers sont arrivés au niveau 0, scaphandre ouvert, ou sans scaphandre, ils seront contaminés. Ils s'enrhumeront, et s'ils prennent un médicament anti-rhume, dans leur pharmacie ou dans les tubes qui traînent dans la base, au bout de 12 heures, ils subiront le sort des explorateurs disparus (voir pièce 24); cette chambre était celle de Swami Naolen, le responsable de biologie végétale.

10 et 11. Chambres des soldats : dans chacune, deux couchettes superposées, deux armoires contenant des vêtements et des objets personnels (photos, romans, cigarettes, etc.). Les deux couchettes sont défaites, dans chaque chambre.

12. Chambre de Pol Fax, biologiste animal. La porte était fermée, et la pièce ressemble à celle de ses collègues. Si quelqu'un fouille les papiers, il trouvera d'intéressantes notes, malheureusement d'une écriture souvent illisible, dont on pourra, après dix minutes de lecture laborieuse, tirer les informations suivantes :
« il » doit être assez gros. « Il » ne doit pas être seul, ou alors « Il » est peut être constitué de plusieurs (illisible)... « Il » apprend vite le... (illisible)... ils ne comprennent pas l'intérêt que cela peut avoir, un tel niveau de... sans aucune structure mais prêt à coopérer avec... mais ils ne voient pas la différence avec un Centaurien, alors que...
Le reste des notes contient des informations succinctes sur quelques animaux observés.

13. Des tas de débris jonchent le sol de cette chambre. Quelques éléments pourront indiquer qu'il s'agit là de la pièce de la chimiste, (restant de bidons fondus, éprouvettes, etc.). Toute la pièce porte les traces d'une explosion ou d'un incendie, et un restant de mare d'eau dans une moitié de la chambre atteste de l'action des extincteurs automatiques (dans le plafond). Rien ne permet de trouver l'origine de l'accident. La chimiste se nommait Randa Flint.

14. Lavabos et douches. Les murs sont recouverts de plastique blanc. Si un personnage examine les douches, il en trouvera une dont la porte est ouverte, et à l'intérieur, serviette, savon, vêtements et sous-vêtements; comme si la personne était partie soudain en plein milieu de ses ablutions (la douche est à arrêt automatique).

15. Ascenseur monte-charge. Une grille empêche l'entrée quand la cabine n'est pas à l'étage.

16. Escalier descendant vers 6/ niveau −50, et montant vers 7/ niveau +1.

17. Salle de l'ordinateur central : c'est un vieux modèle à clavier et à écran plat. Les claviers d'accès sont au centre de la pièce et les blocs de lecture mémoire s'alignent sur les murs Sud et Est. Interrogé, l'ordinateur fournira les informations suivantes :
Conditions météo bonnes; cinq jours de pluie depuis le branchement de l'ordinateur (soit deux semaines);
Épidémie de rhume, une semaine auparavant, (information entrée en mémoire par Swami Naolen).
Pas d'autres informations depuis que, trois jours auparavant, Pol Fax, qui possédait les codes adéquats, a déconnecté tous les systèmes de sécurité de la Base (sauf sécurité incendie). Pas d'autres informations significatives pour les personnages.

Obtenir ces renseignements prend environ une heure en tâtonnant. Impossible de rétablir les systèmes déconnectés.

18. Coin repas : table de cantine et cuisinier automatique intégré dans le mur. Il fonctionne et les personnages peuvent se programmer un repas chaud s'ils le désirent.
La décoration murale, des motifs de grosses fleurs oranges, est d'un goût doûteux.

19. Couloir circulaire : il fait le tour de la Base. Toutes les portes et les sas donnant sur ce couloir sont fermés (pas à clé). Deux Tankrabes errent dans le couloir depuis trois jours. Ils sont entrés par le couloir 5, et la porte s'étant refermée, ils restent coincés là. Ils sont affamés et se jetteront sur les personnages dès qu'ils les entendront entrer dans le couloir. Si l'un des Tankrabes explose (voir fiche) l'autre tentera immédiatement de fuir. Si une porte du couloir est ouverte, il y courra pour retrouver la sortie. S'il ne peut s'échapper, il se battra jusqu' à la mort.

20. La porte de cette pièce est fermée à clé et blindée. C'est l'entrepôt armement et mécanique. De nombreuses caisses contiennent des pièces diverses. Hélas, pas celles nécessaires à la réparation du véhicule de la salle 2.
Les personnages trouveront des armes identiques à celles qu'ils ont déjà, ainsi que des munitions à volonté. Un fusil à plasma est posé sur un établi. Il est en réparation, et si quelqu'un s'en sert, une partie de l'arme explosera (type d'attaque : flamme, dégâts : 7 pVi moins la CD si la victime est protégée par un matériau résistant au feu; ex : scaphandre, CD=3, le personnage perd 7−3= 4pVi).

21. Chambre du soldat « de garde ». Une couchette, une armoire (vide). Au fond de la



pièce (Sud), un terminal d'ordinateur. Il est débranché.

22. Pièce vide avec porte, simplement fermée.

23. Réserve de matériaux et produits pour les deux laboratoires. Un escalier descend vers la pièce unique du niveau −1. Les portes vers 24 et 26 sont ouvertes. Cette salle est pleine de conteneurs de tailles variées, de boîtes protégées par du polystyrène ou une matière similaire. On trouve aussi des bobines de câbles électriques, des éléments de métal assemblables pour bricoler des appareils divers...
Au milieu de ce mélo se dissimulent cinq Volunes (voir fiche) qui attaqueront une fois et prendront aussitôt la fuite vers 26, puis vers la sortie.

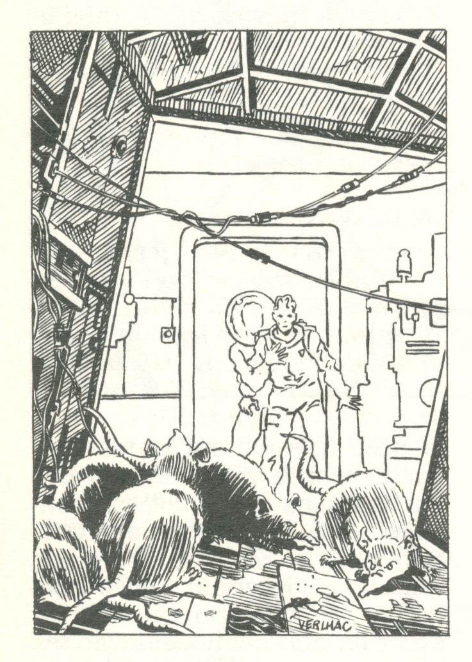
24. Laboratoire de biologie : sur le sol, plusieurs éprouvettes brisées; la salle est encombrée de dizaines d'appareils, analyseurs, centrifugeuses, étuve, matériel de dissection, etc.
Contre le mur sud, superposées deux par deux, s'alignent huit cabines d'animation suspendue (ou cryogénisation, ou encore hibernation : méthode de ralentissement du métabolisme par le froid, permettant de conserver un corps vivant durant des années sans qu'il vieillisse sensiblement). Elles sont en fonctionnement. Si un personnage regarde à l'intérieur par le petit hublot, il distinguera difficilement ce que contient la cabine, le carreau se couvrant de buée ou de condensation.

A chaque fois qu'un personnage annoncera : *« je regarde la cabine suivante »* le M.J. décrira, dans l'ordre :

– un serpent ou un grand ver noir; un petit animal à fourrure; une sorte de mélange de tentacules et de fourrure... en fait ça pourrait être un mammifère disséqué; une vague silhouette humaine (si les personnages enclenchent le système de réveil, il s'écoulera 1/4 d'heure, puis la porte s'ouvrira, et Randa Flint emmergera, froide et engourdie); une sorte de lapin géant à poil noir; un lapin identique, couvert de sparadraps; les deux dernières sont vides et à l'arrêt.

Dans un des appareils de la pièce, resté allumé et donc chaud, une colonie de rats verts s'est installée (voir fiche). Ils s'enfuiront dans toutes les direc-

tions en couinant, mais si l'un deux est pris au piège par un personnage, il attaquera dès que possible.



L'appareil resté sous tension est un microscope électronique. Si quelqu'un inspecte un peu attentivement les abords, il trouvera au milieu d'objets divers, un tube (vide) d'un médicament contre le rhume (le même que salle 9). En fouillant encore, il pourra remarquer une boîte en plastique contenant une gelée sur laquelle vit une mousse rosâtre. Il y a une étiquette, mais l'écriture est illisible (celle de Pol Fax); si les aventuriers songent à montrer cette étiquette ou les notes du biologiste à Randa Flint, celle-ci saura les déchiffrer. L'étiquette indique : *culture champignon parasol + anti-rhume + sang humain* »; les notes, si elle les lit, permettront à la chimiste de reconstituer les pièces du puzzle :

« respirer les spores du champignon parasol crée une allergie ressemblant à un rhume. Swami Naolen fut le premier touché, mais cela semblait normal, car nous avions tous été surpris par une averse la veille en piqueniquant devant la Base » (se rappeler le « charme » du réfectoire). *« En fait, Swami ne parla qu'à Fax des spores échappés de la boîte de verre cassée* (quel irresponsable !); *tout le monde prit le médicament anti-rhume, et ressentit les symptômes deux jours après Swami Naolen et Pol Fax.*

Ces symptômes étaient une fièvre, mais surtout une perte de volonté et de légère capacité télépathique, qui nous permirent à tous de recevoir les émissions d'un être pensant vivant sur cette planète. En quelques heures, l'être apprit à nous parler dans notre langage et nous demanda de venir le rejoindre. Tout le monde fut pris de panique, car cela sentait le piège; mais de cet être émanaient des sensations fort attirantes et tous restaient perplexes.

Swami et Fax (qui avaient découvert le phénomène deux jours plus tôt), *bouillaient d'impatience de rejoindre et d'étudier cet être. Ayant peur que les autres membres de l'expédition ne contrecarrent ce projet, Fax fit sauter les systèmes de sécurité de la base. L'émission de l'être devint alors plus forte, et tous les occupants de la Base furent pris d'une envie irrésistible de rejoindre cet être mystérieux. »*

La chimiste racontera que pour résister, elle s'est enfermée dans sa chambre et a détruit la clé; puis n'y tenant plus, elle a fait sauter la porte pour sortir. Heureusement un sursaut de volonté lui a permis de se rendre salle 24 et de glisser dans un bloc de cryogénisation (hibernation) automatique. Le sommeil et le froid l'ont saisie, et elle se réveille délivrée par les personnages (inconsciente du temps écoulé, et affamée). Le système d'hibernation l'a débarrassée des effets télépathiques, et elle saura remettre en marche les systèmes de sécurité. A ce stade, les personnages devront l'abandonner là, voir fin de mission page 111.

25. Salle de contrôle des deux labos. Une verrière donne sur chacune des salles 24 et 26. Quelques appareils de mesure, interphone et terminal d'ordinateur (déconnecté).

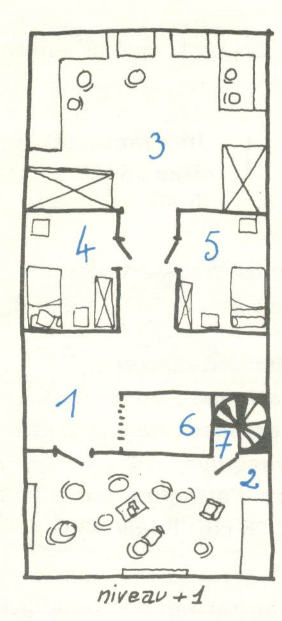
26. Laboratoire de physique. Un long canon à particules, entouré d'énormes électro-aimants, occupe la majeure partie de la pièce. Des câbles traînent çà et là. Si les personnages ne sont pas déjà passés en 23, 3 volunes (voir fiche) se dissimuleront dans les multiples appareils traînant partout et attaqueront en même temps une fois, avant de fuir si c'est possible. Sinon, ils se battront jusqu'à la mort.

Niveau +1 :

1. Couloir encombré de conteneurs, certains renferment des composants électroniques, d'autres des objets hétéroclites : pied de chaise, torche électrique, rouleau de barbelés, bref le « vide-poche » de la Base.

2. Salle de détente et de conférence : douze sièges confortables, bar garni, y compris en alcool. La porte était ouverte et des traces de pattes animales de petite taille ont souillé le gris perle de la moquette. Un grand poster au mur représente un spatioport la nuit, faisceaux de lumière, ombres et reflets sur les silhouettes effilées ou trapues des engins spatiaux.

3. Salle de transmissions : des écrans permettent de recevoir les images émises depuis d'autres planètes, une caméra permet d'en envoyer. Un module d'ordinateur sert à contrôler l'orientation des antennes installées à l'extérieur (voir des-



sin). Si les personnages utilisent ce matériel pour transmettre des messages, il leur faudra attendre deux jours avant que la réponse ne leur revienne.

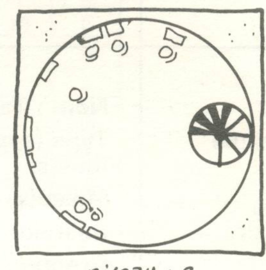
4 et 5. Chambres des deux responsables des transmissions. Les armoires contiennent des vêtements et des livres techniques. Dans la chambre 5, on pourra trouver un livre de bord signalant de menus incidents techniques, mais surtout une émission parasite dans la gamme des ondes radio. Les mesures ont permis à l'auteur des notes (Nadia Zatko) de déterminer la situation de l'origine de l'émission, qui viendrait de la petite île (en BB 25 sur l'encart), à l'ouest de la Base.
Cette émission ne donnant qu'un flot de parasites, Nadia Zatko écrit : *« ce signal doit provenir d'une roche radioactive, affleurant la surface du sol »*. Pas plus de commentaires sur le phénomène.

6. L'ascenseur : une grille interdit l'accès lorsque la cabine n'est pas à l'étage.

7. L'escalier en spirale descend vers 16/Niveau 1 et monte vers l'unique pièce du niveau 2.

Niveau +2 :

La bulle d'observation. Toute la coupole est faite d'un matériau transparent, mais capable de résister à un fusil à plasma ou à une bombe de petite puissance. Plusieurs pupitres permettent d'analyser les conditions climatiques et d'étudier les rayonnements solaires ou cosmiques parvenant au sol. Des caméras à fort téléobjectif transmettent à des écrans vidéo des images grossies du panorama. (On voit surtout des arbres et quelques hauteurs, au Sud-Ouest et au Nord-Ouest, le volcan). Si les personnages fouillent un peu, ils trouveront un carnet d'observation où Huï Tai, l'écologiste, rapporte l'observation d'un geyser de plusieurs dizaines de mètres



de haut (vers la case U 28 de la carte), sans doute d'eau bouillante, car des nuages de vapeur s'en échappaient. L'écologiste note aussi que cette planète est très agréable, mais que les membres du groupe sont tout de même imprudents de sortir de la Base sans scaphandre.

Niveau −1 :

Petite salle identique à la pièce 23 du niveau 0, contenant de nombreux médicaments, ainsi que des réactifs et autres indicateurs colorés pour les analyses biologiques. Des rats morts jonchent le sol.
Un flacon d'un produit soporifique s'est brisé, et le gaz stagne dans la pièce. Un personnage sans scaphandre fermé s'évanouira au bout de quinze secondes. S'il n'est pas secouru au bout d'une minute, le M.J. lancera (discrètement) 4 dés. Si la somme dépasse les pVi de la victime, celle-ci meurt; si le jet de dés est inférieur à la Vitalité du personnage inconscient, celui-ci perd 8 pVi. Le M.J. rejettera les dés toutes les deux minutes de jeu, si le personnage n'est pas secouru.

FIN DE MISSION :

Lorsque les personnages auront retrouvé l'unique rescapée de ce qui semble être un enlèvement, ils auront rempli leur mission qui est de déterminer les causes de la disparition. Le M.J. pourra donc finir ici la mission; à moins que les joueurs ne cherchent encore à glaner quelques renseignements qu'ils n'auraient pas trouvé avant de délivrer la chimiste (notes de Pol Fax, carnet de bord des transmissions ou de la bulle d'observation).
Pour revenir, les personnages se rendront au point du niveau −50.
Suivant les possibilités des joueurs, le M.J. pourra interrompre là cette histoire, ou bien au contraire, inventer la suite et renvoyer ces personnages, ou d'autres, en tenant compte de ce qui se sera passé au cours de la première aventure, avec pour mission, cette fois, de retrouver les disparus s'ils sont encore vivants et de les ramener.
Il vaudrait mieux que les joueurs envoient des personnages un peu expérimentés, car, même s'il a profité de leur faiblesse, causée par les spores et le médicament, l'Être mystérieux à quand même kidnappé une douzaine de personnes, dont un agent de l'Assemblée Galactique, et sera donc puissant, dangereux et intelligent.

Valeur de la mission :

Cette mission rapporte 4 000 points au groupe s'il trouve la solution du problème.

Nom : Kattshicas
Type (apparence) : Félins à six pattes
Milieu(x) : Forêts
Solitaire : 70 % — **Itinérant** : 50 %
Groupe : 30 % — **Fixe** : 50 % (tanière)
Nombre : de 3 à 5 indiv.

I 8	P 17
D 8	R 20
V 8	F 12
E 7	Vi 6
C 3	A 1

Résistance transfert : 70
Vitesse : **sol** 70; **air** / ; **eau** 5; km/h (1 kmh = 16 m/min)
Déplacement discret : 50 %
Mode attaque : griffes (**CA** = 0); crocs (**CA** = 1)
Mode défense : / (**CD** = 0)
Bonus esquive : +3
Nombre d'attaques/tour : 2
Taille : 1 m; **Poids** : 30 kg

Description : hormis leurs six pattes, ces animaux ressemblent au lynx ou au chat sauvage. En combat, ils utiliseront au maximum leur esquive.

Nom : Rat vert
Type (apparence) : Rat courant, queue énorme et courte
Milieu(x) : Divers
Solitaire : 1 % — **Itinérant** : 50 %
Groupe : 99 % — **Fixe** : 50 % (nid)
Nombre : de 10 à 100 indiv.

I 5	P 15
D 12	R 14
Vo 5	F 12
E 5	Vi 4
C 1	A 1

Résistance transfert : 80
Vitesse : **sol** 25; **air** / ; **eau** 8; km/h (1 kmh = 16 m/min)
Déplacement discret : 35 %
Mode attaque : morsure (**CA** = 2)
Mode défense : naturelle (**CD** = 0)
Bonus esquive : +2
Nombre d'attaques/tour : 1
Taille : 25 cm; **Poids** : 300 g

Description : semblable au rat terrien, mais avec un pelage vert sombre.

Nom : Volune
Type (apparence) : poisson lune à ailes de libellule
Milieu(x) : variés, bords de lacs
Solitaire : 20 % — **Itinérant** : 100 %
Groupe : 80 % — **Fixe** : —
Nombre : de 3 à 10 indiv.

I 7	P 12
D 15	R 16
Vo 5	F 12 (1D6)
E 5	Vi 3
C 4	A 1

Résistance transfert : 110
Vitesse : **sol** 1; **air** 110; **eau** 20; km/h (1 kmh = 16 m/min)
Déplacement discret : 35 %
Mode attaque : dards (**CA** = 1); morsure (**CA** = 0)
Mode défense : / (**CD** = 0)
Bonus esquive : +2
Nombre d'attaques/tour : /
Taille : 20 m; **Poids** : 50 g

Description : possède sur les côtés du corps des piquants; ce sont les dards qui peuvent être « projetés » vers une victime. Si le dard touche, la victime a une fraction de seconde de surprise que le Volune utilisera pour mordre en arrachant si possible un bout de peau.

Nom : Tankrab
Type (apparence) : crabe géant, sans pince, mais avec fouets.
Milieu(x) : aquatique ou abords des lacs
Solitaire : 50 % — **Itinérant** : 100 %
Groupe : 50 % — **Fixe** : —
Nombre : de 2 à 5 indiv.

I 5	P 8
D 5	R 8
Vo 5	F 10
E 5	Vi 6
C 1	A 1

Résistance transfert : 100
Vitesse : **sol** 5; **air** / ; **eau** 5; km/h (1 kmh = 16 m/min)
Déplacement discret : 0 %
Mode attaque : fouet (**CA** = 2); bouche (**CA** = 3)
Mode défense : carapace (**CD** = 6); pattes, fouets (**CD** = 1)
Bonus esquive : 0
Nombre d'attaques/tour : 2
Taille : 2 m de diamètre; **Poids** : 100 kg

Description : il ressemble à une araignée de mer. Deux « fouets » partent vers l'avant. Ils peuvent toucher à 3 m vers l'avant et à 1 m par derrière. Ces fouets sont terminés par des boules d'os compact et font les dégâts d'une massue. Pendant l'attaque, il peut jeter un nuage de gaz (invisible) qui brûle les yeux et les poumons. Les personnages sans scaphandre fermé retirent alors 2 pts à tous leurs jets de dés.
Un « paralysant » fait tomber sa vitesse à 3 km/h et ses attaques à 1 par tour. Par contre, il explose si on le touche au laser. Dégâts jusqu'à 5 m : S4D.

Les tables

ARMES A FEU ET A RAYON	Nombre à ajouter ou retrancher au résultat de 1d100				
	– 10 m	25 m	50 m	100 m	dégâts*
Pistolet à poudre	0	+ 20	+ 40	—	3
Colt Peacemaker	0	+ 10	+ 20	—	4
Webley	0	+ 5	+ 15	—	4
Mauser	0	0	+ 10	+ 30	4
Lüger	0	+ 5	+ 10	+ 20	4
Colt 45	0	+ 10	+ 15	+ 40	4
6,35	+ 10	+ 15	+ 30	—	4
357 Magnum	0	+ 30	+ 50	—	5
22 long rifle standard	– 10	– 10	0	+ 10	4
30/30 Winchester	– 20	– 15	0	+ 10	5
Pistolaser (1)	– 10	– 5	0	+ 5	4
Laser lourd (2)	– 20	– 10	0	0	6
Fusil à plasma (1)	– 10	– 5	0	+ 10	10
Canon à infrasons (3)	– 30	– 20	– 10	0	5
Paralysant	0	+ 20	—	—	4 (4)

(*) Lancez le nombre indiqué de D6. Le résultat donne le nombre de pVi perdus. (1) Portée utile : 800 m; (2) portée utile : 2 000 m; (3) poids : 200 kg; (4) la S4D6 indique en minutes le temps de paralysie.

Table des armes à feu et à rayon

CD d'une personne se trouvant juste derrière ▼ / face à une agression de : ▶	choc (masse, pierre)	lame	flamme (feu normal, jet de flamme)	froid (naturel ou magique)	acide	rayonnement
cuir, peau animale (réf. le mouton)	0	1	1	1	1	1
cuir bouilli	0	2	1	0	1	2
cotte de mailles	0	4	0	0	0	0
armure de bandes	1	5	1	0	1	1
armure de plaques	2	7	1	0	1	1
armure de bois	0	2	0	1	2	2
gilet pare-balles	1	5	0	1	2	2
planche sapin 20 mm	1	3	1	3	3	2
planche chêne 20 mm	2	5	2	3	4	2
planche plexiglas 20 mm	1	2	0	3	10	0
bouclier bois	2	5	0	3	3	2
bouclier métal	2	6	1	0	1	1
casque fer	1	2	0	0	1	1
casque moderne (moto)	2	1	0	3	2	1
verre épais	0	0	2	1	total	0
mur de plâtre	2	3	2	1	5	5
tôle voiture	1	4	1	0	1	1
blindage 2 mm acier	1	4	3	1	total	1
blindage 70 mm acier	total	total	total	total	total	total
scaphandre spatial courant	0		3	4	1	6
scaphandre spatial de combat	0	5	6	6	6	7
champs de force individuel	5	6	0	0	0	6
champs de force non individuel	var.	var.	0	0	0	var.
protection magique	var.	var.	var.	var.	var.	var.
armes : manche bois	0	3	0	0	0	0
manche métal	0	5	0	0	0	0
partie offensive de l'arme	CD = CA de l'arme		—	—	—	—
ivoire 5 mm	1	2	2	2	1	2
carton, papier épais	0	0	0	2	0	0
titane 5 mm	2	5	10	10	total	3
or, 5 mm	1	2	1	0	total	5
argent, 5 mm	2	3	1	0	total	1
plastique	0	0	0	2	var.	0
amiante	0	1	8	2	1	4
aluminium, 5 mm	1	2	0	1	total	4
sable, 30 cm	10	12	12	3	total	12
granit, 30 cm	total	total	4	3	total	15
eau, 10 m	total	total	total	0	total	6

Table des classes de défenses (CD) (mesurant la protection due au matériau contre la CA appliquée et sa limite de rupture/destruction)

Organigramme d'un combat au contact

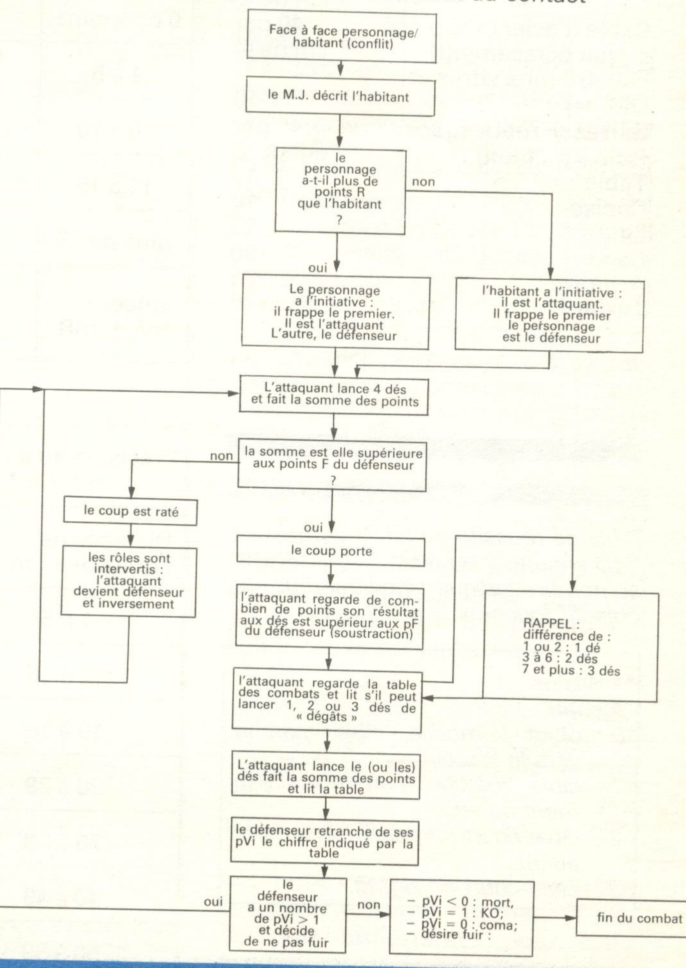


Table de résistance des objets

Mur 1 (cloison en plâtre) : 45
Mur 2 (moellons et bois) : 60
Mur 3 (de soutènement) : 150
Autres murs : 100 par mètre
Porte 1 (contre-plaqué) : 20
Porte 2 (bois blanc) : 25
Porte 3 (chêne) : 50
Porte 4 (blindée acier) : 80
Sol 1 (plancher) : 70
Sol 2 (dalle et bois) : 90
Sol 3 (pierre) : 160
Sol 4 (béton armé) : 400
Plafond 1 (bois) : 80
Plafond 2 (dalle et bois) : 100
Plafond 3 (pierre) : 170
Plafond 4 (béton armé) : 450
Porte vitrée : 12
Palissade : 30
Barbelés (sans pince) : 35 par fil
Mur de clôture : 90 par mètre
Corde (couper) : 20 par cm de ∅
Câble d'acier (à la pince ou par écrasement) : 40 par cm de ∅
Fenêtre (bris vitres et cadres) : 18
Barreaux métalliques (scie à métaux) : 40 par cm de ∅
Table : 15
Chaise : 10
Lit : 25
Banc : 30
Armoire : 35
Texlar : 30

Différence entre somme des dés de l'attaquant et les points de (F) du défenseur	1 ou 2		3 à 6		7 et plus	
Nombre de dés lancés par l'attaquant	1		2		3	
R = résultat	R	D	R	D	R	D
D = nombre de points de Vi perdus par le défenseur	1	– 1	7	– 1	10 - 11	– 1
	2	– 2	6 ou 8	– 2	9 - 12	– 2
	3	– 3	5 ou 9	– 3	8 - 13	– 3
	4	– 4	4 ou 10	– 4	7 - 14	– 4
	5	– 1	3 ou 11	– 5	6 - 15	– 5
	6	– 2	2 ou 12	– 6	5 - 16	– 6
					4 - 17	– 7
					3 - 18	– 8

Table des combats

Poids objets / Lancer	100 - 1 600 g Pierre, couteau, grenade	1 à 2 kg Pavé, lance	5 kg Corde, grappin, filet	10 kg Chaise, roc	20 et + Table
0 ou moins	20	10	10	4	1
1 à 5	30	20	12	6	2
6 à 10	40	25	14	8	3
11 à 15	50	30	16	10	4
plus de 15	60	35	18	12	5
lancer = mF + mR	Distances de jet en fonction du poids du projectile et de la performance au lancer				

Table de performance au lancer

Table de réussite du jet. S4D supérieur ou égal au nombre indiqué signifie « réussite, objectif touché ».

Précision au jet mP + mE ▶ / Distance de l'objectif en m ▼	0 ou moins	1 à 5	6 à 10	11 à 15	16 à 20	plus de 20
1 à 5	15	13	11	9	7	5
6 à 10	16	14	12	10	9	7
10 à 19	17	15	13	11	10	9
20 à 29	18	16	14	12	11	10
30 à 39	19	17	15	13	12	11
40 à 49	20	18	16	15	14	13
50 à 59	21	19	17	17	16	15

*** Malus.*
Ajouter :
0 : objet immobile, cible marche vers le lanceur.
1 : cible marche perpendiculairement au jet.
2 : cible court perpendiculairement au jet.
3 : cible court en zigzag.

	CD/CA	Indications optionnelles		
		Long (m)	Force minim.	Malus inexp.
Poing, pied + arts martiaux	0 3			
Poignard, stylet*	1	0,30		0
Coutelas, dague*	2	0,50		0
Rapière	3	0,90		1
Épée courte, glaive	3	0,60		1
Épée longue, sabre	4	1,00	10	2
Épée à deux mains	7	1,50	16	6
Cimeterre	6	0,80	10	2
Katana	7	1,10	10	6
Kriss*	3	0,40		0
Fleuret	0	1,10		1
Fléau d'arme	4	1,30	12	0
Masse	4	0,60	12	0
Morgenstern	5	0,70	12	0
Casse-tête, massue (bois)	2	0,60	9	0
Bec-de-faucon	2	0,60		0
Hache d'arme	6	0,80	12	1
Pique, javeline	2	1,50/1,00		0
Lance	3	2,50	10	0
Lance de tournois	5	3,00	12	6
Pertuisane, corsèque	4	2,50	10	0
Trident	3	1,50		0
Baïonnette	4	0,50		0
Pierre 1 kg	1	—		0
Pierre 5 kg	5	—	10	0
Bâton	1	—		0
Matraque, tuyau métal, marteau, clé anglaise	2	0,80		0
Hache (outil)	2	0,30		0
Fronde	2	0,50		2
Arc court	4	1,00	10	2
Arc long	5	1,80	10	2
Arbalète	5	0,80		0
Sarbacane	0	1,50		1

(*) *Les armes marquées d'une * permettent de frapper deux fois au cours d'une attaque (deux attaques par tour), c'est-à-dire deux jets pour déterminer si les coups portent, et un jet de dé de dégât pour chaque coup réussi.*

Table des armes (blanches ou de jets)

- la deuxième colonne donne la longueur des armes à titre indicatif; ceci, pour éviter certaines invraisemblances, telles que combat au fléau d'arme dans un couloir de 0,80 m de large;
- la force minimum est celle que doit posséder le personnage pour combattre efficacement avec l'arme. Si le personnage utilise tout de même l'arme, le M.J. notera la différence entre la force du personnage et celle requise pour cette arme, et retirera le double de points au résultat de la S4D6 « pour toucher » (table des combats, page 24).
Ex. : F du personnage : 7; F minimum requise par l'épée longue : 10. Le personnage retire 6 points [(10 − 7) × 2] aux dés lorsqu'il utilise ce type d'épée.
- le malus inexpérience (quatrième colonne) s'utilisera lorsqu'un personnage se sert d'une arme qu'il ne connaît pas du tout. Les points sont retirés à la S4D6 à chaque tentative de « toucher ». Ce chiffre correspond également au nombre de semaines d'entraînement nécessaire pour maîtriser l'arme et ne plus subir ce « malus ».

Si les personnages ne veulent pas se ravitailler ou ne parviennent pas à trouver les denrées de première nécessité, ils perdent 3 points de (F) par jour de jeu. A ce rythme, ils risquent de tomber rapidement d'inanition!

Nombre de pF ou pVo perdus par rapport à la caractéristique de base	1-2-3 ou 4 points	5 à 9 points	plus de 9 points
Le repos permet de récupérer la somme des points indiqués par :	1 dé	2 dés	3 dés

Récupération de (F) ou de (Vo) lors de chaque repos. Le résultat ne peut pas dépasser la valeur initiale de (F) ou de (Vo).

Formules :
action très difficile utilisant une caractéristique de base précise : pourcentage (%) de réussite = valeur de la caractéristique.

action à la limite du raisonnable : pourcentage (%) de réussite = marge de la caractéristique de base (mX).

une aptitude = (mX + mY + mZ) × 4.

C'est une caractéristique découlant des caractéristiques de base XYZ, les plus importantes pour cette aptitude précise.

NOTES :

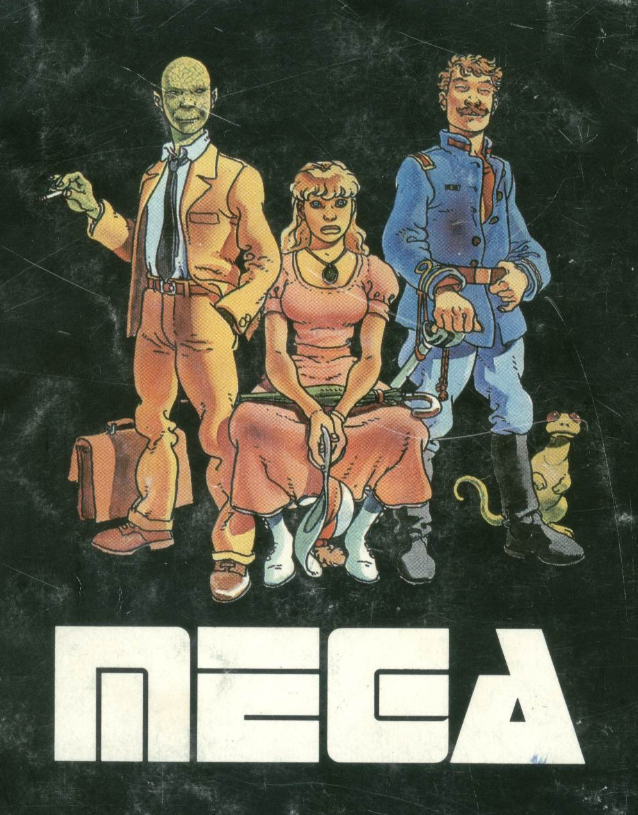
CONCLUSION... provisoire

Un jeu en général, et plus encore un jeu de rôle, ne survit à l'usage que si les joueurs ont le sentiment de pouvoir en modifier les règles, les remodeler à leur guise; les rendre, ici plus simples, là plus complexes. S'il faut préserver un tronc commun, une règle de base, qui permet de jouer en tous lieux, il ne faut pas hésiter à faire valoir des transformations et à nous les faire connaître.
Jeux & stratégie *et* Casus Belli *continueront à vous parler régulièrement de* MEGA, *... mais c'est vous qui prêterez vie à ce jeu en le pratiquant, en apportant vos suggestions, vos remarques, vos critiques, et surtout vos propres scénarios. A suivre donc!*

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1248. Imprimé en France par Berger-Levrault.
N° de commission paritaire : 62675. Photogravure couverture et encart : Vanves Offset Graphic.

jeux & stratégie

HORS SÉRIE



MEGA

MEGA EST UN JEU DE RÔLE!
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?
Un jeu, bien sûr, mais bien plus qu'un jeu : un véritable phénomène qui a déjà conquis plusieurs millions de personnes dans le monde. MEGA est un jeu où chaque participant incarne le personnage qu'il a créé, tout comme un acteur, puis part à l'aventure dans des mondes inconnus, passés, présents ou futurs, où toutes les actions sont possibles, des plus banales aux plus folles.

Quel est le but du jeu? Comment se déroule une partie? Comment créer un personnage? Qui tient le rôle de meneur de jeu? Comment utiliser les scénarios « prêts-à-jouer » et l'encart?
Ce numéro hors-série de JEUX & STRATÉGIE, répond à toutes ces questions, ... et à bien d'autres!